CRISTAL DE BOHEMIA

by *NORVAK*

CRISTAL DE BOHEMIA

por Eduard García

Es Gorg Blau

por Xesca Guasp

Ilustración portada
Arnal Ballester

Índice

Cristal de Bohemia 5
Es Gorg Blau 25

Cristal de Bohemia

Viaje a través de los recuerdos de mis vacaciones, tras la misteriosa desaparición de un científico y viéndose inmersos en un culto perpetuado desde hace siglos en las entrañas de la ciudad.

LA HISTORIA EN DOS PALABRAS

El profesor Karel Urba (1882-1922), geólogo eminente con cátedra en la Universidad de Praga, desaparece misteriosamente, así como parte de su colección de meteoritos recientemente expuesta en la Galería de Geología del Museo Nacional (exposición prevista de Octubre del 22 a finales de Enero del 23).

Las piezas de la exposición provenían principalmente del norte de la región, de una excavación cercana al pueblo de Grasliz. A estas se añadían otras que había obtenido procedentes de intercambios con otros profesores de Laos y Tasmania.

Poco antes había sido asesinado su principal colaborador en el estudio de las piedras, el profesor Joseph Gottwald, sin aparente móvil para el crimen.

¿ Qué es lo que realmente ocurrió ? Dentro de uno de los meteoritos, Urba encontró un pequeño ídolo de un material desconocido, que fue robado por La Hermandad de la Muralla, adoradores de Shub-Niggurath que habitan desde generaciones en los subterráneos del Castillo de Praga, como una señal de su maléfica Madre.

Preocupado por la muerte de Gottwald y por estar casi seguro de ser perseguido, Urba esconde "su" estátua sin que ello sirva para evitar el triste destino que le aguarda...

Pero vayamos por partes:

La estatua

Fue encontrada al seccionar uno de los meteoritos, la pieza 37/G/22, mellando considerablemente la sierra que se utilizaba. El siderito en el que se encontraba medía 25x14x12 cm.

Los hechos

"Ellos" se enteraron. Espiaban al profesor Gottwald, ya que sabían que este pasaba noches solo en su laboratorio en la Universidad, apasionado por descubrir la composición del cristal. La noche del 13 de Octubre, el bedel le encuentra muerto al acudir por haber oído algún grito y ruidos extraños. Por azar, Gottwald sólo disponía de dos pequeños fragmentos de la estátua, suficiente para sus análisis, y los asaltantes debieron huir sin éxito. Esta la tenía en su casa en esos instantes el fotógrafo Edward Taborsky, a quien Urba había encargado ese mismo día la elaboración de un dossier de fotos.

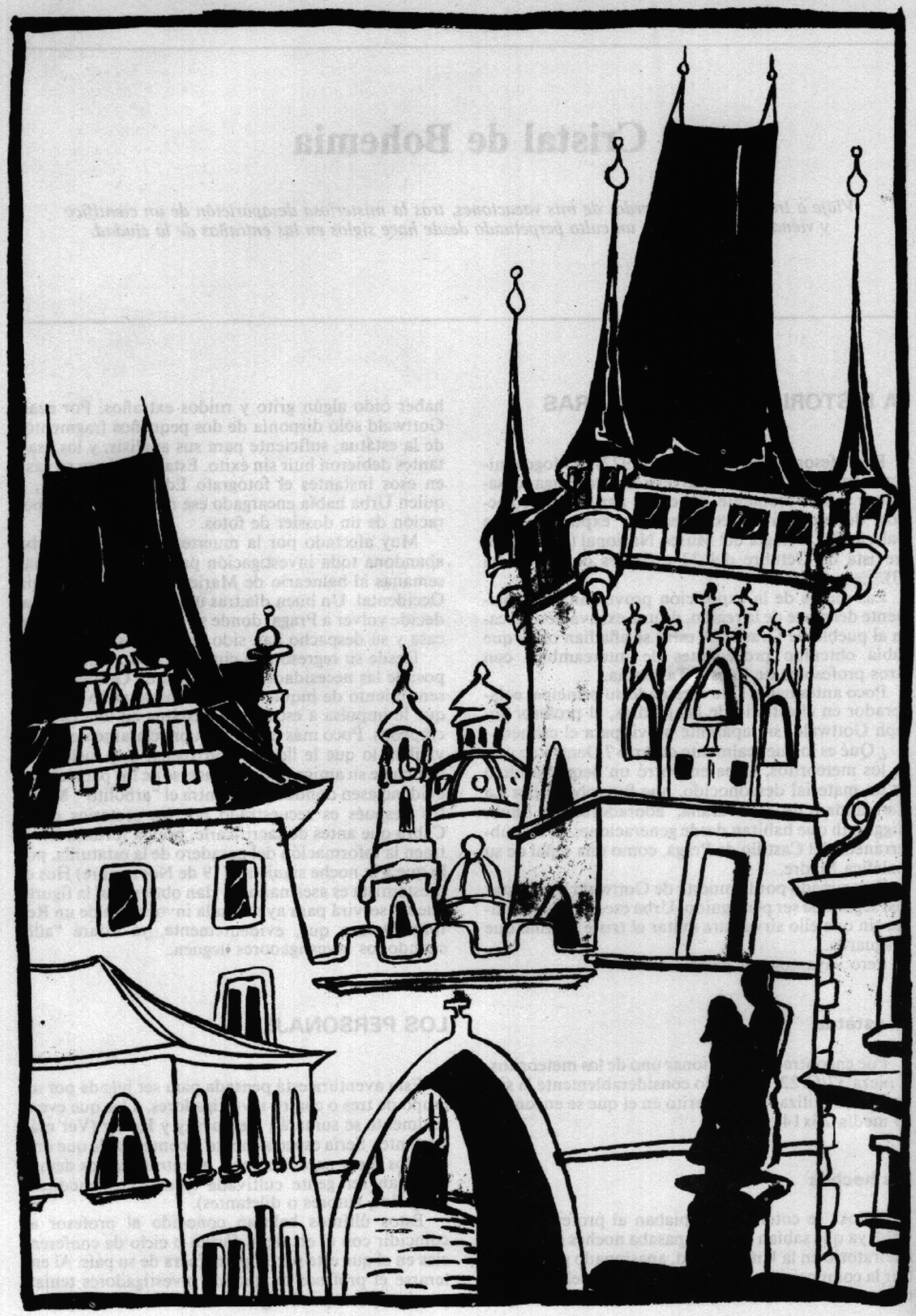
Muy afectado por la muerte de su colega, Urba abandona toda investigación para irse a pasar unas semanas al balneario de Marienbad, en la Bohemia Occidental. Un buen día,tras una llamada telefónica, decide volver a Praga, donde se encuentra con que su casa y su despacho han sido registrados.

Desde su regreso a la ciudad, Urba atiende en lo posible las necesidades de la viuda de Gottwald. Un sentimiento de inquietud se va apoderando de él, lo que le impulsa a esconder la estátua en una casa de empeños. Poco más tarde descubre claramente que le vigilan, lo que le lleva a aprovechar una visita a la tumba de su amigo para deshacerse de los papeles que evidenciasen donde se encuentra el "arbolito". Minutos después es secuestrado por los sectarios de la Cabra que antes de sacrificarle, previa tortura, le extraen la información del paradero de la estatuilla, por lo que a la noche siguiente (19 de Noviembre) Hus el prestamista es asesinado. El clan obtiene así la figura, que les servirá para ayudar a la invocación de un Retoño Oscuro que, evidentemente, ya estará "allí" cuando los investigadores lleguen.

LOS PERSONAJES

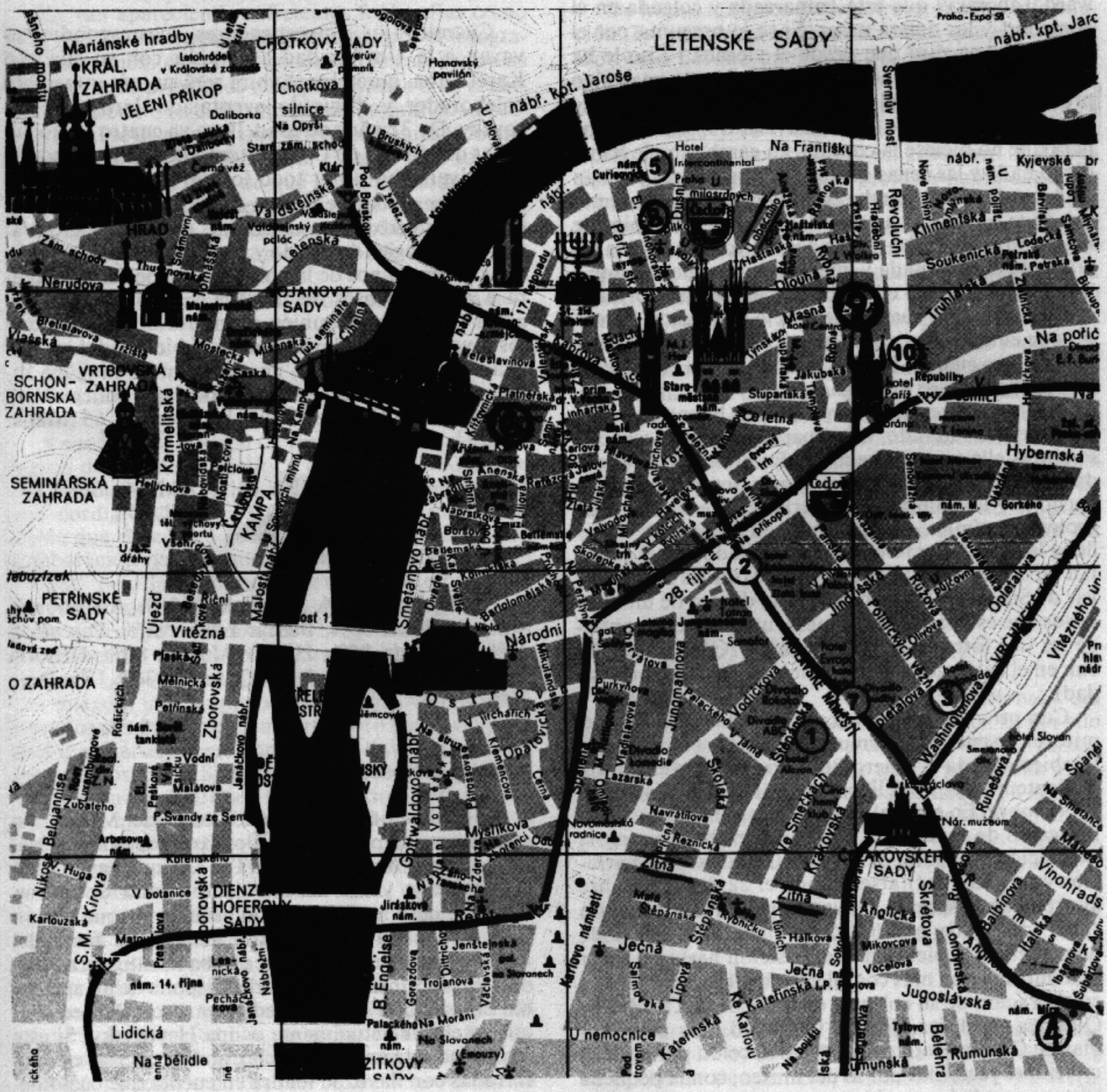
Esta aventura está pensada para ser jugada por un grupo de tres o cuatro investigadores, a los que eventualmente se sumarán Heyrovsky y Hollar (Ver más adelante). Sería especialmente recomendable que uno de ellos fuera parapsicólogo, mientras que los demás deberían ser gente cultivada (profesores, médicos, abogados, autores o diletantes).

Estos últimos habrían conocido al profesor al coincidir con él en algún fórum o ciclo de conferencias en el que este participase, fuera de su país. Al enterarse el profesor de que los investigadores tenían previsto pasar por Praga, se ofreció a ellos (los perso-



najes que le conozcan recibieron su notificación por telegrama con fecha del día 13 de Noviembre) para servirles de anfitrión y mostrarles además el museo y su reciente exposición. Quedaron citados en la Universidad la mañana del día 20 de Diciembre.

Por su parte, el parapsicólogo conocerá, de antes o por coincidir en el tren (o barco si procede), a uno o todos los demás investigadores, a criterio del Guardián. El motivo de su viaje a la capital checa será una visita, de las que bastante frecuentemente realiza, a su introductor en el mundo de las ciencias ocultas: Vratislav Busek. Para facilitar este background, no estaría de más que si el personaje es recien creado se le recomiende que aprenda alemán (incluso se le podría regalar un 10% de checo). Además, debería desarrollarse la competencia en Ocultismo en las correspondientes artes adivinatorias (Ver La Investigación-Vratislav Busek). Por simple curiosidad cultural, se "apunta" a la visita guiada àl museo, con lo que también acudirá a la cita en la Universidad.



LA INVESTIGACIÓN

La casa de Karel Urba

Karel Urba, que contaba con 40 años cuando desapareció, era un científico brillante que dedicaba todo su tiempo a la geología. Vivía solo en un céntrico apartamento en la ciudad, en el nº2 de Stepanská (Mapa, nº1). Su verdadera residencia era su despacho en la Universidad, ya que en este apartamento tansolo cenaba y dormía. Tres días a la semana (L, Mi, V)

una mujer, Ana Benes (45 años, APA 10), se encargaba de la limpieza y de cocinarle algunos platos para la cena.

Si los investigadores van a su casa uno de estos días por la mañana, se encontrarán a Ana trabajando. Primer problema (¿no lo adivinais?) : Doña Ana solo habla checo. Evidentemente, si no hay posibilidad de diálogo nunca accederá a que unos desconocidos entren en la casa. Si van acompañados por Jaroslav Heyrovsky, esta tampoco le conocerá personalmente, pero recordará haberle visto en una fotografía (de Edward Taborsky) que está enmarcada y colgada en el comedor, y les dejará pasar. Si se le pregunta por el profesor, Ana dirá que desde el viernes 17 no le ha vuelto a ver y que por cierto empieza a estar algo preocupada, ya que el señor Urba es un hombre muy meticuloso y siempre la había avisado si se ausentaba para que no hiciese la comida, en cambio no le había dicho nada y las cenas del lunes y posteriores estaban sin tocar (no le preparaba comida para el fin de semana). Si le preguntan a cerca del robo de principios de mes, dirá que ella fue la que descubrió toda la casa totalmente desordenada y que llamó inmediatamente a la policía. El lunes 6 ella había dejado la casa normal y el miércoles 8 fue cuando denunció los hechos. Parece ser que entraron forzando una ventana del patio interior, ya que cuando llegó el viernes estaba el profesor con un carpintero arreglándola.

Cualquier excusa de Heyrovsky es buena para que les deje consultando unos papeles en el despacho mientras ella sigue trabajando. En principio se opondrá a un registro abierto del apartamento. En su despacho hay una amplia estantería repleta de libros de geología, química o física. Un buen montón de libros llena la mesa y también los hay apilados en el suelo. Un mismo investigador que supere tiradas consecutivas de Suerte y Descubrir, hallará, dentro de un libro de los que estaban sobre la mesa, un sobre que contiene las tres fotografías de la pieza 37/G/22 que faltaban en el catálogo de la expedición (Ver La Universidad).

Con otra tirada de Descubrir realizada en el dormitorio, se encuentra, en un cajón del armario donde también guarda el dinero, su diario (escrito en checo, evidentemente). Esta libreta empieza a mediados de Septiembre. En general, refleja los problemas, y la satisfacción de superarlos, que comportaba preparar la exposición inaugural del Museo Geológico. La narración empieza a excitarse cuando el 22 de Septiembre al preparar la sección de varias piezas descubrieron "algo" dentro de la 37/G/22. El mismo día 29 decide no presentar la pieza en la exposición hasta no tener una información más completa sobre ella, y solicita la colaboración de su colega y director de la Cátedra de Química Analítica, Joseph Gottwald. Los primeros días de Octubre intercalan la satisfacción por las felicitaciones recibidas por lo del museo, con la pequeña tristeza por haber tenido que mutilar las puntas de dos "patitas" de su "arbolito" (le llamará siempre así) para los análisis de Gottwald. El día 11 se entusiasma con encargar a Edward un estudio completo de la figura ya totalmente pulida. Luego viene lo del asesinato y durante su estancia en Marienbad prácticamente no escribe; se le ve muy abatido y falto de descanso. Las notas desde su regreso son de enfado con la delincuencia y de preocupación por que la viuda de Joseph tenga todo lo que precise. Las hojas correspondientes a la última semana (días del 13 al 17) han sido arrancadas. En la del día 18 y posteriores no hay nada escrito.

La Universidad

Jaroslav Heyrovsky

Cuando los investigadores correspondientes vayan a la Universidad a cumplir con su cita con Karel Urba, quien les recibirá será su más inmediato colaborador y discípulo aventajado Jaroslav Heyrovsky. De 32 años de edad, lleva ya cuatro como auxiliar de cátedra de Urba. Interesado por los robos en la Universidad y por todo lo que afecte al profesor Urba (por el cual siente una absoluta veneración), no dudará en ofrecerse a colaborar, aunque progresivamente irá cogiendo miedo y sugiriendo dejar la investigación en manos de la policía. En especial se resistirá a allanamientos de morada y demás habituales actos delictivos. También se impresionará si ve que los investigadores llevan armas. Si bien podrá ser utilizado como intérprete, no representará ninguna influencia positiva a la hora de acudir a la policía. Vive solo, cerca de Urba, en Politickych Veznu, 65 (Mapa, nº3).

FUE 15 INT 15 APA 13 TAM 14 EDU 17
DES 11 CON 14 POD 14 COR 70

Puntos de Vida: 14

Antropología 30%, Arqueología 30%, Astronomía 40%, Botánica 30%, Buscar Libros 80%, Discusión 40%, Geología 85%, Hablar Alemán 80%, Historia 50%, Hablar Inglés 50%, Química 30%, Zoología 30%.

El despacho de Karel Urba

La Universidad está situada cerca del Museo Nacional, en una plaza con bellos jardines llamada Námesti Miru (Mapa, nº4).(NOTA: Los que hayan estado en Praga ya se habrán dado cuenta de que es mentira, pero me permito tal licencia porque por un lado la Ciudad Universitaria actual está fuera del mapa y por otro no sé dónde estaba la antigua; aclarado esto, continúo). Karel Urba dispone de un agradable despacho al que se acede por otro más pequeño que es el que actualmente ocupa Heyrovsky. Si este último no está en su despacho, ambas puertas estarán cerradas con llave. Se tendrá en cuenta que cualquiera que fuese sorprendido en acción sospechosa o en flagrante delito deberá seguramente hacer frente a la acusación de ser el responsable de los últimos asaltos a los despachos y en consecuencia de la muerte de Gottwald. Una vez hechas las presentaciones, y confirmada la sospecha de que Urba pueda estar en peligro, Heyrovsky no dudará en dejar a los investigadores registrar a fondo el despacho y sus papeles. Entre

ellos, tras un hábil tiro por Descubrir, o proporcionado por Heyrovsky si se le pide, se encontrará el catálogo de las piezas recogidas por la expedición de este verano a Grasliz, notando que el espacio destinado a tres fotografías de la referencia 37/G/22 está vacío (no hay fotografías, aunque se puede apreciar que las hubo y fueron despegadas). No hay nada más de interés para quien no sea un apasionado de las piedras, quizá tansolo algunas fotografías de las expediciones en algunas de las cuales aparece también Heyrovsky.

Paréntesis para el Máster:

Ya van apareciendo suficientes fotografías como para que los investigadores pregunten por el fotógrafo. Ahora bien, es justo reconocer que casi todas las fotografías de principios de siglo llevaban o en el cartón de soporte o en el mismo papel fotográfico impreso el nombre de estudio que la realizó. Quizá la forma de proporcionar este dato sería el hacer tirar un descubrir oculto, sin decir de qué se trata, a todo el que mire las fotos. Lo digo por evitar los Tiros de Idea, que personalmente prefiero no usar. Obviamente, si alguien preguntase directamente por ello se le facilitaría el dato sin tirada:

"Edward Taborsky, Fotógrafo. Vaclavské Námésti,2."

El despacho-laboratorio de Gottwald

A sus 54 años, Joseph Gottwald dirigía el departamento de Química Analítica de la Universidad. No era especialmente amigo de Urba, pero mantenían una cordial relación de colegas que se intensificó desde que el geólogo encontró el cristal y solicitó su colaboración para lo que estaba seguro iba a ser un "boom" para la comunidad científica internacional. No había participado nunca en las expediciones de Urba de recogida de muestras. Era judío y vivía en el barrio hebreo con su mujer Ursula.

En la Universidad disponía de un pequeño despacho anexo a un completo laboratorio. Ambos están cerrados desde su trágica muerte, pero Heyrovsky podría ingeniárselas para conseguir la llave sin levantar ninguna sospecha. Si pretenden entrar por la fuerza, ver "Despacho de Urba". Dentro podrán hallar, todavía en su mesa, su libreta de laboratorio, donde sus notas (en checo) reflejan su admiración por la resistencia que presenta el cristal a todas las disgregaciones ensayadas. Con un Descubrir en el laboratorio se encontraría una cápsula de porcelana con los trozos de cristal sumergidos en un líquido transparente. Si algun osado las toma sin precauciones, evidentemente se trataba de una mezcla ácida (se evidencia con tiro de Química) capaz de producirle una buena quemadura que, por ejemplo, sin quitarle puntos de vida, le dificulte los porcentajes en los que utilice dicha mano durante todo un día (sin indicarle previamente cuando "caduca" el efecto, claro está, para que sufra).

El bedel de la Universidad, Nicolás Spulber

Viejecito (63 años) agradable querido por todos. Hace las veces de bedel, vigilante nocturno y un poco "chico para todo" en la Universidad. Vive allí, en una habitación en recepción.

Se le deberá convencer (Tiro de Elocuencia, Discusión o Charlatanería) de que los PJ's no son un comité que está evaluando su competencia o no para el cargo, ya que el hecho de que se le hayan pasado por alto los asaltos a los despachos (y sobre todo el que llevó al asesinato del profesor Gottwald) le ha obsesionado en que se va a quedar sin hogar y sin empleo. Será especialmente suspicaz si está presente Heyrovsky.

De hecho tampoco podrá ofrecer mucha información. En referencia al asesinato, dirá que el profesor Gottwald llevaba unos días quedándose hasta muy tarde trabajando en su laboratorio. Se le veía contento y era él quien tenía a veces que recorarle que era ya media noche y su mujer debía estar sufriendo. La noche del 13 de Octubre, oyó un grito pero lo atribuyó en un principio a que el profesor había dado por fin con lo que buscaba; cuando luego oyó más ruidos y cuando decidió ir a ver qué pasaba, ya era tarde. Al final de la deciaración se perderá en ataques a los presupuestos, diciendo que no es culpa suya que no haya dinero para poner rejas en las ventanas, cargando contra la delincuencia y contra los alborotos políticos que no hacen más que provocar víctimas inocentes.

Si algún pillo investigador cree encontrar en esta última diatriba algo más que un ataque lanzado al azar, merecerá que Spulber empiece a hablar en voz baja de que el hermano del difunto, Klement, lleva ya tiempo buscándose enemigos poderosos,y que al final siempre pagan justos por pecadores. Sin que le de tiempo a aclarar nada más, le llamarán y deberá atender a sus obligaciones. No volverá a hablar con los aventureros.

El fotógrafo, Edward Taborsky

Edward Taborsky, fotógrafo profesional, era amigo del profesor Urba desde la infancia. Es por ello que Karel siempre acudía a él cuando iba a realizar una expedición o bien cuando quería fotografiar algunas piezas. Alto, rubio y bien parecido, de 38 años de edad, es admirador de la belleza, sobre todo femenina (cualquier investigadora de APA 14 o más le tendrá muy predispuesto a contarle todo lo que sepa).

FUE 12	INT 13	APA 16	TAM 13	EDU 12
DES 15	CON 11	POD 9	COR 45	

Puntos de Vida: 12

Buscar Libros 40%, Camuflaje 35%, Cond. Auto 50%, Descubrir 50%, Elocuencia 40%, Fotografía 85%, Hablar alemán 75%, Hablar francés 25%, Mecánica 35%.

Taborsky es un tipo muy sociable, pero si no hay mujeres ni está Heyrovsky con los PJ's argumentará que tiene demasiado trabajo y no dispone de tiempo para atenderles (a no ser que vayan como clientes, claro está). Se le deberá convencer con la tirada correspondiente de cualquiera de las habilidades de co-

municación. Una vez convencido, ofrecerá asiento y una copa a sus invitados y se dispondrá a ayudarles en lo que pueda, quedando siempre lo más pegado posible a la más bella investigadora, a la que no cesará de proponerle que sea su modelo.

Sobre Karel Urba podrá contar que ya de joven fue un tipo brillante, y que cuando se doctoró a los 27 años ya tenía varias ofertas de cátedra. Al final escogió la de Praga y pasó a ser titular al año siguiente, por la muerte del que fue su tutor e introductor en el mundo de la geología, el eminente profesor K.H. Macha. La suya es una vida dedicada al estudio y a las piedras, lo que le ha valido constantes recriminaciones por parte de su amigo Taborsky, que no ha conseguido despertar en él su pasión por las mujeres.

En ningún momento Taborsky llega a creer que su amigo Urba esté en peligro ni mucho menos muerto, y atribuye los robos a mala suerte. Cree que alguien debe estar buscando algo en la Universidad, y esto explica lo de los despachos. El asalto a su casa lo atribuye a delincuentes comunes que por una u otra razón se enteraron que estaba ausente.

Podrá mostrar un montón de fotografías de las expediciones el profesor, entre ellas la de Grasliz del último verano, pero no tendrán otro interes para los investigadores que confirmar la presencia en estas tanto de Taborsky como de Heyrovsky. Si se le pregunta sobre el cristal o el meteorito catalogado como 37/G/22, recordará que precisamente ya tiene revelada la última serie de placas que le encargó tomar al "arbolito", la mostrará, y encargará a los PJ's que se lo comuniquen a Karel si le ven antes.

Si alguno de los investigadores tiene Mitos de Cthulhu, podrá realizar la correspondiente tirada y asociarlo a Shub-Niggurath, lo que a su vez le obligará a enfrentarse a una tirada de Cordura (1d6 si la falla, 1d3 si la supera). Se deberá castigar al jugador que lo reconozca y haga gala de ello, sin que su personaje tenga los conocimientos para haberlo hecho.

El estudio fotográfico de Edward Taborsky es uno de los de más prestigio de la ciudad y está situado en la esquina de la Vaclavské Námésti y Na Prikope (Mapa, nº2).

Museo Nacional

Desde Octubre de 1922 hasta Enero de 1923, se presenta en el Museo Nacional la exposición sobre meteoritos coordinada por el catedrático de la Universidad de Praga y eminente geólogo Karel Urba. De reciente construcción, el Museo es un palacio neoclásico de grandes salas que alberga en su planta baja exposiciones temporales de pintura o fotografía, que está acogiendo en el primer piso al Museo de Historia Checa y en el segundo, estos ya instalados, los de Zoología y Geología. En una de las salas de este último tiene lugar una gran exposición de meteoritos de muy distintos tamaños y de tres distintas procedencias: Grasliz (Bohemia Occidental), Laos y Tasmania. Las piezas provenientes de Asia y Oceanía pertenecen a coleccciones particulares de amigos del profesor, y han sido cedidas temporalmente con motivo de esta exposición inaugural del museo geológico.

Los investigadores pueden visitarla como simples curiosos o turistas, respetando el horario (de 9 a 17h), o bien quedarse hasta algo más tarde si vienen con Heyrovsky, conocido colaborador de Urba.

No hay nada de especial interés para la investigación, salvo quizás el hecho de que la pieza 37/G/22 (la del cristal) nunca fue incluida en el catálogo de la exposición.

Los contactos en oriente

Esta es una pequeña vía de despiste para los investigadores. Los meteoritos provenientes de Laos y Tasmania son sólo eso, meteoritos, prestados por sus propietarios por amistad y con su más buena voluntad. En Laos, Urba conoce a un geólogo francés con el que ha coincidido en varios congresos en Europa, Maurice Lambert, que actualmente reside en Luang Prabang; las piedras proceden del valle del Nam Hou. Las piezas de Tasmania se las envió Frank Dolby Davison, escritor conocido en los círculos científicos australianos por sus estudios de las peculiaridades biológicas y geológicas del continente austral; reside normalmente en Melbourne.

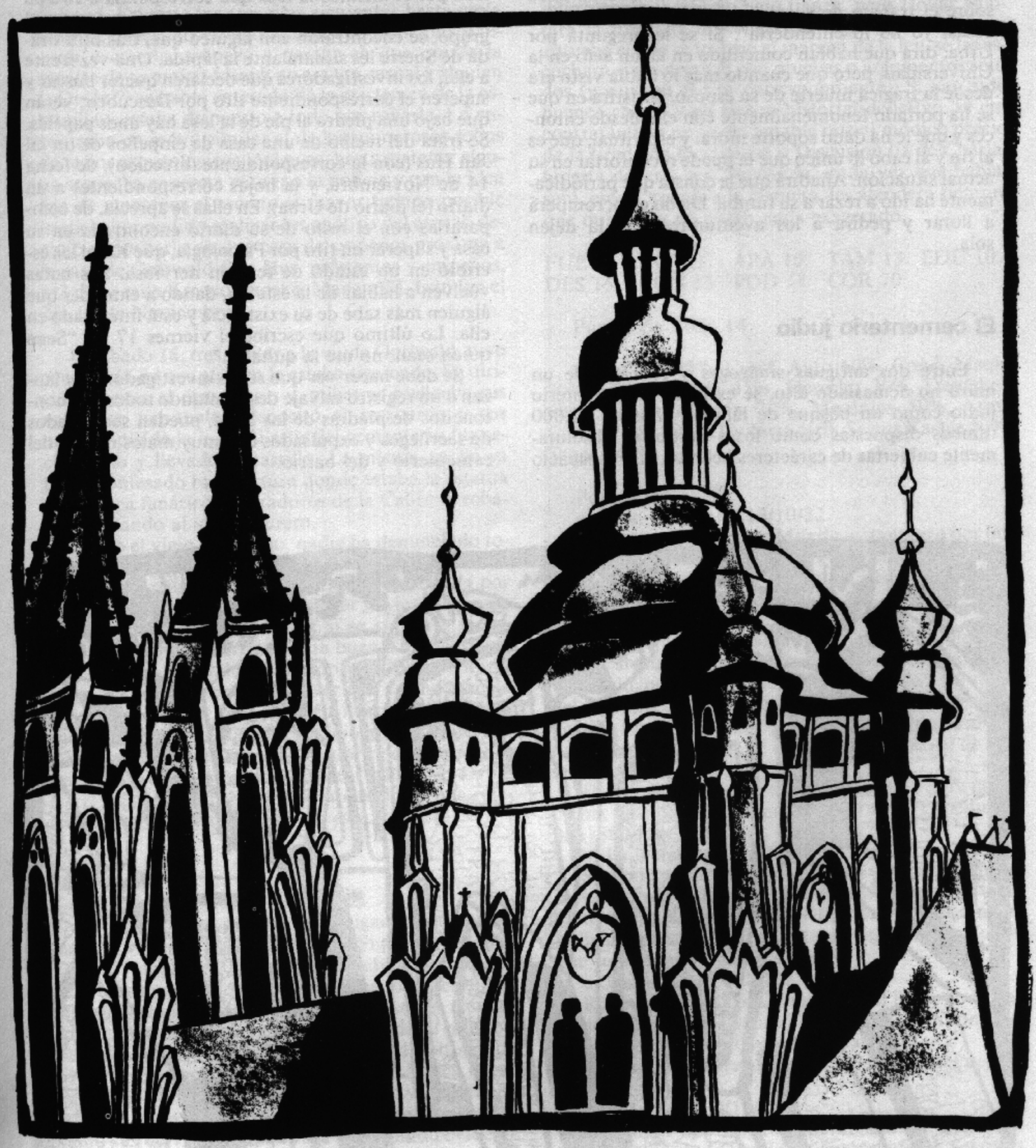
Marienbad, el hotel Continental

Muy afectado por la muerte de Joseph Gottwald y cansado por el ritmo que le había impuesto la expedición a Grasliz en verano y la posterior catalogación de piezas y preparación de la exposición para la inauguración del museo, Karel Urba decide ir a pasar una temporada a la villa-balneario de Marienbad, que junto con Karlovy Vary eran los principales puntos de retiro de la burguesía centroeuropea de la época. Se instala en una habitación individual del Hotel Continental.

Ni del servicio del bar ni del de la sala de baile se puede obtener ninguna información sobre Urba. En recepción, previa Tirada de Derecho o de otra habilidad de comunicación acompañada de un pequeño soborno, informan de que ocupó la habitación nº16 del día 20 de Octubre al 9 de Noviembre, cuando, después de recibir una llamada telefónica, pidió la factura y se marchó. Si se supera una Tirada de Suerte, la habitación está libre y pueden registrarla (sólo si la ocupan y pagan). No se encuentra nada de interés. Sus actividades tansolo consistieron en paseos, excursiones y toma de aguas.

La casa de Joseph Gottwald

El profesor Gottwald era judío, y vivía en el barrio hebreo de Praga, junto al río, en la Námesti Curieovych (Mapa, nº5). Vivía con su mujer, Ursula Gottwald, que se encuentra todavía muy afectada por la muerte de su marido. Por este motivo, de no acompañar a los investigadores Jaroslav Heyrovsky, debe-



rán probar sus tiros de Elocuencia, Charlatanería o Discusión a mitad de porcentaje.

Si lo superan, accederá a hablar unos instantes con los investigadores. Mujer de 45 años de edad (APA 14), ejerce de ama de casa y nunca ha sabido nada sobre el trabajo de su marido: "¿Por qué?, son sus cosas, yo no lo entendería". Si se le pregunta por Urba, dirá que habían coincidido en algún acto en la Universidad, pero que cuando más lo había visto era desde la trágica muerte de su esposo. Insistirá en que se ha portado fenomenalmente con ella desde entonces y que le ha dado soporte moral y espiritual, que es al fin y al cabo lo único que la puede reconfortar en su actual situación. Añadirá que le consta que periódicamente ha ido a rezar a su tumba. Dicho esto, romperá a llorar y pedirá a los aventureros que la dejen sola.

El cementerio judío

Entre dos antiguas sinagogas y rodeado de un muro no demasiado alto, se extiende el cementerio judío como un bosque de lápidas. Más de 12.000 tumbas dispuestas como losas verticales absolutamente cubiertas de carácteres hebreos, con el espacio mínimo para moverse entre ellas. Sobre cada una de las lápidas, montoncitos de piedras reflejan las oraciones ofrecidas por la gente próxima al difunto.

Es absolutamente imposible que los PJ's encuentren por sí mismos la losa que corresponda a Joseph Gottwald, pero si consiguen un tiro de Suerte para el grupo, se encontrarán con alguien que, tras otra tirada de Suerte les situará ante la lápida. Una vez frente a ella, los investigadores que declaren querer buscar y superen el correspondiente tiro por Descubrir, verán que bajo una piedra al pie de la losa hay unos papeles. Se trata del recibo de una casa de empeños de un tal Jan Hus (con la correspondiente dirección), de fecha 14 de Noviembre, y la hojas correspondientes a un diario (el diario de Urba). En ellas se aprecia, de compararlas con el resto de su diario encontrado en su casa y superar un tiro por Psicología, que Karel las escribió en un estado de tensión nerviosa. Sus notas vuelven a hablar de la estatua, dando a entender que álguien más sabe de su existencia y está interesado en ella. Lo último que escribe el viernes 17 es: "Sean quien sean, no me la quitarán".

Se debe hacer ver que si los investigadores se lanzan a un registro salvaje desmontando todos los montoncitos de piedras de las losas, pueden ser tratados de sacrílegos y expulsados con muy malos modos del cementerio y del barrio.

Jan Hus, prestamista y empeños

Cuando Karel Urba vuelve de Marienbad solicitado por la policía por la denuncia del robo a su casa realizada por su criada, empieza a sentir cierta inquietud. Durante los tres días siguientes hasta creía sentirse a veces observado. Aunque en principio se resistía a creerlo, empezó a pensar en que quizás la muerte de su amigo Joseph no era tan casual y alguien (¿ Quién ?) se había enterado de la existencia de la estatuilla y estaba dispuesto a todo por robarla. Lo encontraba un móvil similar al de los numerosos robos de restos arqueológicos. Así pues, hasta no tener alguna sospecha concreta para ir a la policía y con la idea fija de mantener el secreto el mayor tiempo posible hasta haber podido realizar los análisis del cristal, decidió depositarlo en una casa de empeños próxima a la casa de Gottwald (Jan Hus, préstamos y empeños, nº3 de la calle Krasnohoroské; Mapa nº8). Esto fue el día 14 de Noviembre.

El sábado 18, tras visitar a la viuda Gottwald, tuvo constancia de que alguien le estaba siguiendo. Se dirigió entonces al cementerio y, mientras realizaba sus oraciones habituales, depositó el resguardo y sus notas al pie de la losa. Al salir del cementerio fue secuestrado y llevado al castillo. La misma noche ya había confesado bajo tortura donde estaba la estatua y el 19 los fanáticos adoradores de la Cabra la robaron, matando al viejo usurero.

Como el viejo vivía solo, nadie ha denunciado todavía su muerte y espera a media putrefacción provocar algunas náuseas a los investigadores (Tirada por Cordura al que descubra el cadáver y a los morbosos que se recreen mirándo; nada si se supera y si no, 1d6). La puerta se abrirá con un buen Tiro de Mecánica (el fallo equivaldría a ruido y el Máster tiraría sobre la Suerte del chapuzas a ver si el vecino llama a la policía). Dentro, en el almacén, habrá de todo, pero nada de interés para la investigación. Dentro del desorden reinante, un Tiro de Descubrir permite encontrar el libro de registro, donde se lee "14/11/22 - Urba, Karel - Estatua - 20 Kcs.", acompañado de una referencia pero, evidentemente, no está.

La policía

Es de suponer que los investigadores desearán hacer la visita de rigor a la policía. Si preguntan en la Central (Mapa, nº10, Námesti Republiky) por quien lleva el caso de los robos en la Universidad, les dirigirán hacia el inspector Václav Hollar. Este les recibirá de muy distintas maneras según haya sido su comportamiento anterior. Si se les ha sorprendido fisgando en algún despacho de la Universidad, se les habrá traido aquí y tras un duro interrogatorio y 24 horas en el calabozo, se les soltará en libertad condicional limitando sus movimientos a Praga y quedando evidente que se les considera sospechosos de los asaltos y de la muerte de Gottwald (además tendrán a un agente siempre pisándoles los talones, lo que puede llegar a crear gran confusión cuando también les sigan los sectarios, ver más adelante). Si además en ese momento llevaban armas y no son policias, detectives o militares, su libertad ya deberá ser gestionada por un abogado de la embajada y pueden prepararse a pasar una buena temporada en Checoslovaquia. Evidentemente, de ser así en Hollar han encontrado un enemigo. Si llegan a él por forzar la puerta de Jan Hus, también les interrogarán y saldrán bajo fianza, pero Hollar valorará la línea de investigación seguida. Aunque no apruebe el que se trabaje al margen de la ley, se les escuchará si acuden a él con pruebas o argumentos sólidos (y superen el tiro correspondiente). Si han sido buenos chicos y no tienen historial delictivo, se encontrarán con un joven amable que al módico precio de la tirada de Elocuencia o Discusión (la de Charlatanería debería ser "renovada" cada vez que hablasen), eso sí, sacada a la primera, les atenderá siempre que quieran y no pidan nada exagerado.

FUE 16 INT 13 APA 10 TAM 13 EDU 10
DES 15 CON 15 POD 14 COR 70

Puntos de Vida: 14

Camuflaje 35%, Cond. Auto 60%, Cond. Maqu. 30%, Charlatanería 45%, Derecho 30%, Descubrir 60%, Hablar Alemán 70%, Mecánica 50%, Arma Corta (P 38):80%, Ocultarse 50%, Seguir Rastro 50%, Trepar 45%.

Por partes:

a) Caso Gottwald. 13/10/22.

a.1) Parte del Forense: Muerte instantánea por impacto en el cráneo con un objeto contundente no identificado ni hallado en la zona del crímen. Hora aproximada de la muerte: 21h.

a.2) Investigación policial:

Hipótesis 1. El asesino probablemente buscaba algo. Para obtenerlo no tuvo reparos en asesinar a Gottwald, pero hizo más ruido del deseado y las voces del vigilante le hicieron emprender la huida sin un registro a fondo del despacho. El caso permanece abierto. No hay indicios ni de quien es el asesino ni de que era lo que buscaba.

Hipótesis 2. Venganza de tipo político para coaccionar a su hermano Klement Gottwald (Expediente 3567800). En estudio.

b) Universidad. 8/11/22.

Segundo asalto a despachos universitarios en un mes, esta vez al de Karel Urba. Posible relación caso Gottwald que suprimiría la Hipótesis 2. Sin ningún indicio. Se reanuda el refuerzo de vigilancia nocturna que se había suprimido el 29/10.

c) Urba, Karel. 8/11/22.

Robo domiciliario. Denunciado el 8/11, pudo haberse realizado desde el 6/11, 14 h. Relación con caso Universidad aparentemente descartada.

– Si por alguna razón, no la han liado antes del día 30:

d) Hus, Jan. 30/11/22.

Asesinato y posible robo domiciliario (Se procede al inventario de la tienda). Ningún indicio. Según el forense, muerte debida a fuertes impactos en el cráneo con objeto contundente, sobre las 21h. del domingo 19/11.

El inspector Hollar es tan impetuoso como individualista. Viendo este caso como un fácil acceso a una

promoción, no dudará en acompañar a los investigadores al castillo, pero al mismo tiempo para evitar meter la pata se negará a movilizar más efectivos y a llamar la atención. Quiere servir el caso a sus superiores resuelto por él y sin más ayuda oficial.

La Biblioteca Nacional

Tan típica como la realizada a la policía es la visita a la biblioteca. En Praga se encuentra la Biblioteca Nacional de Checoslovaquia, que está situada en un antiguo colégio jesuita del siglo XVII llamado Klementinum (Mapa, nº6). Podrían también querer visitar la Biblioteca de la Universidad o cualquier otra, pero la información que se les va a proporcionar va a ser la misma.

No está previsto que se les ocurra buscar nada más que información general y leyendas sobre Praga y el Castillo en particular. De querer más, el Máster seguro que sabrá satifacerles con sus recursos inagotables.

Tras superar los correspondientes tiros de Leer Alemán y Buscar Libros, encontrarán lo siguiente:

"Praga se formó a partir de cinco ciudades independientes que no se unieron bajo una administración común hasta 1784. La Stare Mesto fue la primera y más importante, pero Josefov, la ciudad judía, no le fue muy a la zaga, consiguiendo poco después su propio gobierno y bandera. Hradcany, al otro lado del río, era la ciudad real, coronada por el castillo. A sus pies, la Mala Strana creció durante el siglo XVII junto con las ambiciones de la burguesía local, con magníficos jardines y palacios diseñados por arquitectos italianos. La Nove Mesto, otrora baluarte husita, fue destruida una y otra vez por las guerras religiosas, y hoy en día sus paseos y amplias plazas acogen la vida comercial y cultural de la ciudad.

Iniciada su construcción en el siglo IX, el Castillo ha sufrido innumerables reformas con el paso del tiempo. El palacio de estilo románico del siglo XII fue reconstruido en el XIV bajo el reinado de Carlos IV, que levantó en estilo gótico numerosos edificios. Tras el incendio de 1541, se construyó la parte renacentista del castillo, la cual alberga en la actualidad la residencia del Presidente de la República. Además de los órganos del gobierno, en la actualidad dos teatros y la Pinacoteca Nacional están ubicados en su interior. Este Monumento orgullo de la ciudad se mantiene vivo al estar en el siglo XX todavía habitado por los monjes benedictinos del Convento de San Jorge y por los residentes en una de las más antiguas calles de la ciudad, la pintoresca Calle del Oro, antaño habitada por el gremio de arqueros defensores de la fortaleza y que debe el nombre a la leyenda, que le atribuye acoger a alquimistas obsesionados en la búsqueda de la piedra filosofal.

En la ciudad Judía de Praga, se encuentra la sinagoga más antigua fundada en Europa, cuya construcción finalizó en 1270. Además el cementerio judío acoge a personalidades como el célebre astrónomo renacentista....."

Si les ha gustado y quieren más información, esta vez deberán realizar una tirada de Suerte para ver si encuentran información más concreta en alemán o si por el contrario deberían buscar en checo (otra vez el comodín Heyrovsky). Superada la traba lingüística, y tras otra tirada de Buscar Libros exitosa, obtendrán que:

"...Uno de los problemas con los que se encontró el monarca Carlos IV en su reconstrucción del Castillo fue la oposición que presentaron los habitantes de las casas adyacentes al muro Norte de la fortaleza a ser desalojados para que se pudiesen instalar en ellas, como era voluntad del rey, las tropas de guarnición. Tras una jornada de feroces disturbios que, siempre según los cronistas de la época, culminó en una tormenta espantosa al caer la noche, las tropas reales acabaron con unas decenas de civiles que a pesar de defenderse tansolo con palos, dieron su vida antes que abandonar sus hogares..."

En el mismo Klementinum se encuentra la hemeroteca municipal. No se hallarán reseñas sobre la expedición de Grasliz, aunque serán numerosas las referidas a la Exposición y a la figura del profesor Urba como su artífice. Una escueta nota de Sucesos del día 14 de Octubre relatará, a quien supere las tiradas de Buscar Libros y Leer Alemán, la muerte del profesor Gottwald según la versión policial de robo. No se podrá encontrar nada a cerca de los otros asaltos.

Nota al Máster:

Si preguntan por el significado de "husita", explicad que eran los seguidores de un reformista, tipo Lutero, y quitadle importancia, no fuera que lo relacionasen con el prestamista y se liasen demasiado y sin solución.

El medium Vratislav Busek

Esta historia se presta mucho a introducir una ambientación espiritista, por lo que puede dar de sí y por lo interesantes y reveladoras que podrían ser las "consultas" a Gottwald o, mucho más, a Urba. Es por ello que recomiendo al Máster que se haga con el artículo publicado por Francisco José Campos en Troll nº15, titulado *A propósito del Diablo*, muy completo y lleno de sugerencias interesantes.

Así pues la mejor solución sería que el "numerito" lo montase un PJ parapsicólogo, pero por si no lo hay, o si lo hay pero el Máster no tiene el artículo antes citado, o si lo hay, pero pifia continuamente, presentaremos a Vratislav Busek. Miembro destacado de la Society for Phisical Research (razón por la que ya anteriormente habrá conocido a nuestro parapsicólogo), de acudir a él no dudará en poner sus poderes al servicio de los investigadores. Vive en el nº9 de la calle Masná (Mapa nº9).

De apariencia débil y de 62 años de edad, su ficha es la siguiente:

FUE 9	INT 15	APA 10	TAM 11	EDU 16
DES 13	CON 10	POD 17	COR 80	

Puntos de Vida: 1

Antropología 50%, Arqueología 30%, Buscar Libros 85%, Hablar Alemán 75%, Hablar Inglés 40%, Historia 85%, L/E. Alemán 50%, Psicoanálisis 30%, Psicología 60%.

Ciencias Ocultas: Clarividencia 15%, Mediumnidad 60%.

Si se prepara una sesión espiritista, se le deberá poner una buena dosis de escenificación y teatro. Valgan a título de ejemplo las ideas de mantener la sala de juego a la luz de una vela y/o hacer hablar a los espíritus por una grabación previamente preparada, con una voz distinta a la del Máster. Además, deberían describirse con detalle fenómenos paralelos como el temblor de la mesa o fuertes corrientes de aire frío que hacen batir las ventanas. La respuesta a la pregunta de si los seres de ultratumba consultados serían o no capaces de hablar en alemán, la dejo a discreción de cada Máster.

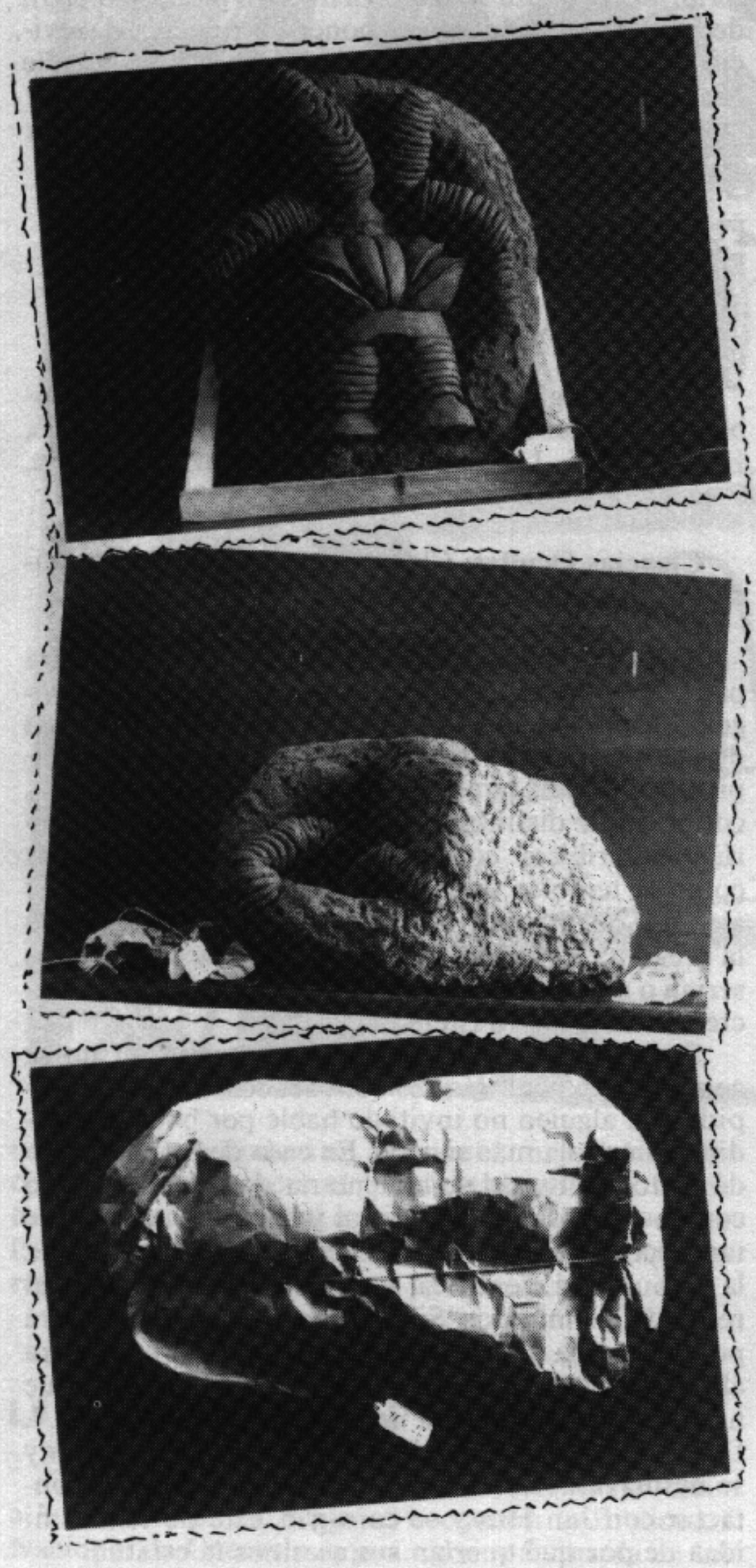
Si la tirada correspondiente a una sesión no se consigue, no acudirán los convocados, lo que no impide que alguien no invitado hable por boca del medium, liándola más si cabe. En caso de que la sesión dé fruto, Gottwald se lamentaría de no haber dado con la composición del cristal y dejaría entrever que tampoco Urba llegará a obtener el reconocimiento de la comunidad científica, ya que se halla con él en el reino de los muertos. Si se llama a Urba, este llorará por la pérdida de la estatua y dirá que "...se encuentra allá abajo, con ellos...", lamentando "...el dolor que he sufrido tras cruzar el umbral del árbol muerto...". Después de decir esto, el medium se pondrá a gritar y se desmayará, saliendo del trance. Si se intenta contactar con Jan Hus y se consigue, este no tendrá ni idea de por qué querían sus asesinos la estatua.

Un medium sólo podrá intentar el trance una vez al día, y para que lo logre deberán darse las condiciones adecuadas, entre ellas la oscuridad. Solo se permitirán tres inentos de concentrarse a cada medium en toda la aventura.

La clarividencia sería interpretado como el don de

poder ver atisbos de escenas que están teniendo lugar en otro lado, o bien que han pasado o que pasarán. De salir el tiro se les podría describir una de las salas de las entrañas del Castillo, de preferencia las salas 2 o 6, con sus pozos de aguas profundas y putrefactas, tan inquietantes como inofensivos (?). También podría ser descrita una gran ceremonia en la sala del templo (7 en el mapa), con cientos de fieles enfundados en sus túnicas cantando al unísono.

Fotografía proporcionada por Edward Taborsky.



Fotografías a encontar en el escritorio de Karel Urba, dentro de un sobre que tendrá escrito en el exterior: "37/G/22"

EL ENLACE

Una vez los investigadores han obtenido pruebas suficientes de lo turbio de la desaparición de Urba, deberán hallar la pista que les oriente hacia el Castillo. Se han previsto tres distintas posibilidades.

La primera sería que por voluntad propia hubiesen querido buscar en la Biblioteca Nacional (o en cualquier otra) referencias sobre mitos y leyendas de la ciudad de Praga (Ver La Investigación-La biblioteca). De todas las propuestas esta es la que evidenciaría un mayor "nivel" de los jugadores, mostrándose menos necesitados de las "ayudas" del Máster, por lo que su uso merecerá especial consideración a la hora de los "premios".

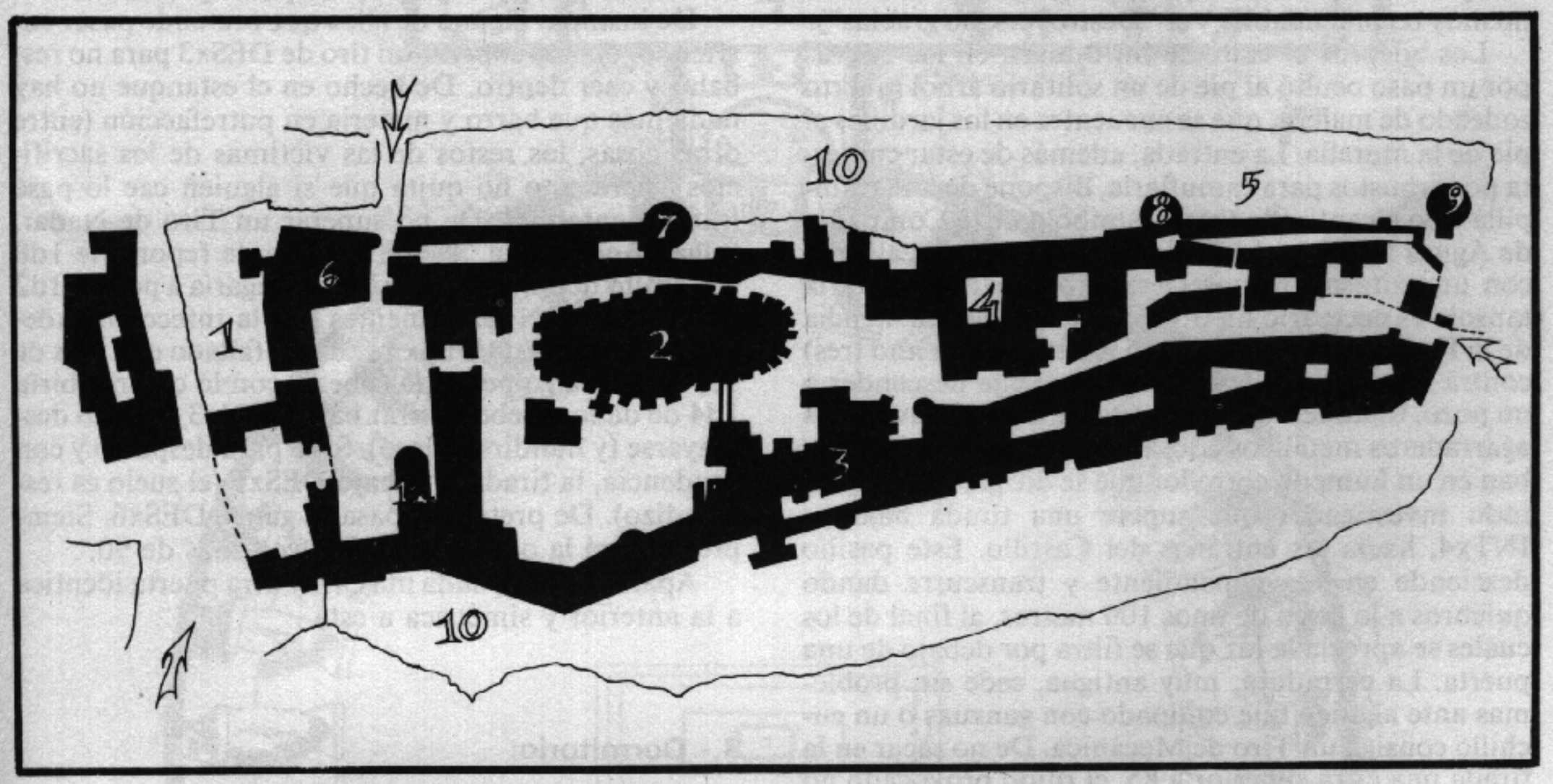
La segunda es la que haría intervenir a investigadores y PNJ's mediums (Ver La Investigación-Vratislav Busek). Creo que puede dar lugar a un momento de la partida con mucho "ambiente" y que, además, puede suponer el empezar a sacar más provecho del oficio de Parapsicólogo. Siempre puede ser utilizada como confirmación de la primera.

La tercera vía de aproximación sería el último recurso, siempre aplicable también para completar las anteriores. Desde que los personajes se han puesto a investigar la desaparición de Urba, pueden haber llamado la atención de la secta. En consecuencia, y de modo preventivo, tendrán a un individuo siguiendo todos sus pasos. Tal individuo puede, en un momento dado, ser traicionado por una torpeza tan inoportuna como involuntaria. En tal caso, los personajes podrán optar entre capturarle (o intentarlo) o bien seguirle. Si se le captura, aunque le interrogase la policía, no diría nada (recordemos que COR 0, pero no tontos), por lo que se le debería en breve poner en libertad ya que ni posee antecedentes ni lleva ningún tipo de arma. Si se le sigue con una mínima discreción o prudencia, habiendo habido o no interrogatorio, evidentemente al anochecer se dirigirá hacia los jardines al pie del Castillo, desapareciendo sin dejar rastro al pasar junto a un gran árbol seco... y lo demás ya cae por su propio peso.

EL CASTILLO (PRAZSKY HRAD)

Sobre lo que fue la ciudad de Hradcany, se encuentra la fortaleza que desde 1918 alberga al Presidente de la República. A pesar de ser un núcleo turístico, el castillo alberga todavía a las religiosas del convento de San Jorge y a los habitantes de la callejuela situada entre la Torre Blanca y la de Daliborka, llamada Calle del Oro. Esta está constituida de pequeñas casitas donde antaño se alojaron los arqueros defensores de la muralla, ahora habitada por ciudadanos sin ningún cargo público ni militar (gente normal; en el número 21 hay una pequeña librería regida por un escritor que hasta la fecha no ha conseguido mucho renombre a pesar de haber publicado varios libros, de nombre Kafka). La calle le debe el nombre a la leyenda (?) que dice que allí vivieron los alquimistas que en la edad media buscaban la piedra filosofal.

1.- Palacio Presidencial
2.- Catedral
3.- Antiguo Palacio Real (museo)
4.- Convento de San Jorge
5.- Calle del Oro
6.- Pinacoteca
7.- Torre Milhuka
8.- Torre Blanca
9.- Torre Daliborka
10.- Jardín
11.- Capilla de la Santa Cruz



Nuestra versión de la leyenda

Evidentemente, la Calle del Oro fue refugio de alquimistas y amigos de lo esotérico. Centrados en el asunto de la piedra filosofal, descubrieron en algún oscuro libro de arcanos saberes el culto a la Madre Shub-Niggurath. Fue el nacimiento de la Hermandad de la Muralla. Conscientes de lo oculto que debía permanecer su fe, construyeron unos subterráneos a gran profundidad, a los que se accedía por el último nivel de la Torre Blanca. En ellos edificaron sus templos y efectuaron sus sacrifícios hasta que, en la reconstrucción del castillo llevada a cabo en el siglo XIV por el rey checo y emperador romano Carlos IV, se decide que esas viviendas las ocupe la guarnición y en particular el gremio de arqueros.

En su desalojo (que tuvo que ser a la fuerza y súmamente violento), algunos de ellos se escondieron en los subterráneos, construyendo poco más tarde un túnel de salida al exterior por los jardines. Así es como se perpetuó la adoración hasta nuestros días, en que las noches señaladas por el ceremonial, los fieles acuden desde sus casas en la ciudad para los ritos ancestrales, en macabra y discreta procesión.

Actualmente en la secta habrá unas centenas de famílias, pero no vamos a machacar a los PJ's haciéndoles entrar en plena fiesta. Todo lo contrario, estan de resaca. La fiesta gorda se celebró el 20 de Noviembre, y acudió el "niño". Ahora en las cuevas sólo quedarán sus cuidadores (con él, claro está).

Destroyers, ne jekui (no gracias)

Se deberá hacer incapié en que las entradas a la caverna estarán a unos 200 y 500 metros de una guarnición de soldados de la República Checa que son la Guardia de Corps del Presidente. Así pues, nadie se pasea por la calle con rifles, ni se llena de cuerdas y linternas sin llamar mucho (pero mucho) la atención.

Los subterráneos

0.- Accesos:

Se puede acceder a los subterráneos por dos distintos caminos. El acceso desde el último nivel de la Torre Blanca está bloqueado desde dentro y hace siglos que no se utiliza, así pues no será practicable a no ser que se empleasen explosivos (cosa por otro lado no muy recomendable; Ver "Destroyers, no gracias").

Los adeptos al culto se introducen en las cuevas por un paso oculto al pie de un solitario árbol muerto rodeado de maleza, que se encuentra en los jardines al pie de la muralla. La entrada, además de estar cubierta por arbustos para camuflarla, dispone de una trampilla tipo alcantarilla (con el símbolo de la Compañía de Aguas Municipal incluido). Deberá ser localizada con un exitoso tiro por Descubrir y para levantarla tansolo es necesario un tiro en la Tabla de Resistencia de la Fuerza de los PJ's que lo intenten (máximo tres) contra 15. Una vez levantada, se puede descender a un pozo, totalmente desprovisto de luz, gracias a unos agarraderos metálicos adosados a la pared. Estos acaban en un húmedo corredor que se dirige, como sabrá todo investigador que supere una tirada bajo su INTx4, hacia las entrañas del Castillo. Este pasillo desciende en suave pendiente y transcurre dando quiebros a lo largo de unos 100 metros, al final de los cuales se aprecia la luz que se filtra por debajo de una puerta. La cerradura, muy antigua, cede sin problemas ante alguien que equipado con ganzuas o un cuchillo consiga un Tiro de Mecánica. De no sacar en la tirada una cifra superior a 85, el ruido provocado no va a llegar a nadie que lo escuche y será perfectamente posible volver a intentarlo.

1.- Hall:

Sala cuadrada (25x25 m), con cuatro columnas, una en cada esquina, que a su vez sostienen cada una dos antorchas que iluminan la estancia. Tanto las columnas como las paredes están recubiertas de retorcidos, inquietantes, obscenos... (es la hora de sacar todos los adjetivos de siempre) relieves, que impactarán de tal forma a los investigadores que estos deberán superar la esperada tirada de Cordura o perder 1d4. Quien supere un Tiro por Arqueología descubrirá que tanto la sala como los relieves son de distintos estilos, siendo el más antiguo reconocible (ya que también captará elementos totalmente inclasificables) el románico. Si un personaje supera un Tiro de Mitos de Cthulhu, advertirá que el mosaico del pavimento es una representación de Shub-Niggurath, lo que le reportará de no superar una tirada de Cordura perder 1d6 (nada si había superado la tirada de Mitos al ver las fotografías de la estatua).

La estancia tiene tres accesos. El de la izquierda, con puerta, conecta con el exterior por el jardín. El segundo son unas escaleras que suben hacia la base de la Torre Blanca. El tercero es una doble puerta que no está cerrada con llave.

2.- Sala del estanque (1):

Habitación también cuadrada, aunque algo menor (12x12 m). Está ocupada en casi su totalidad por un estanque que contiene un barro nauseabundo cuya superfície burbujea contínuamente. Los investigadores tienen el espacio justo para pasar por el borde.

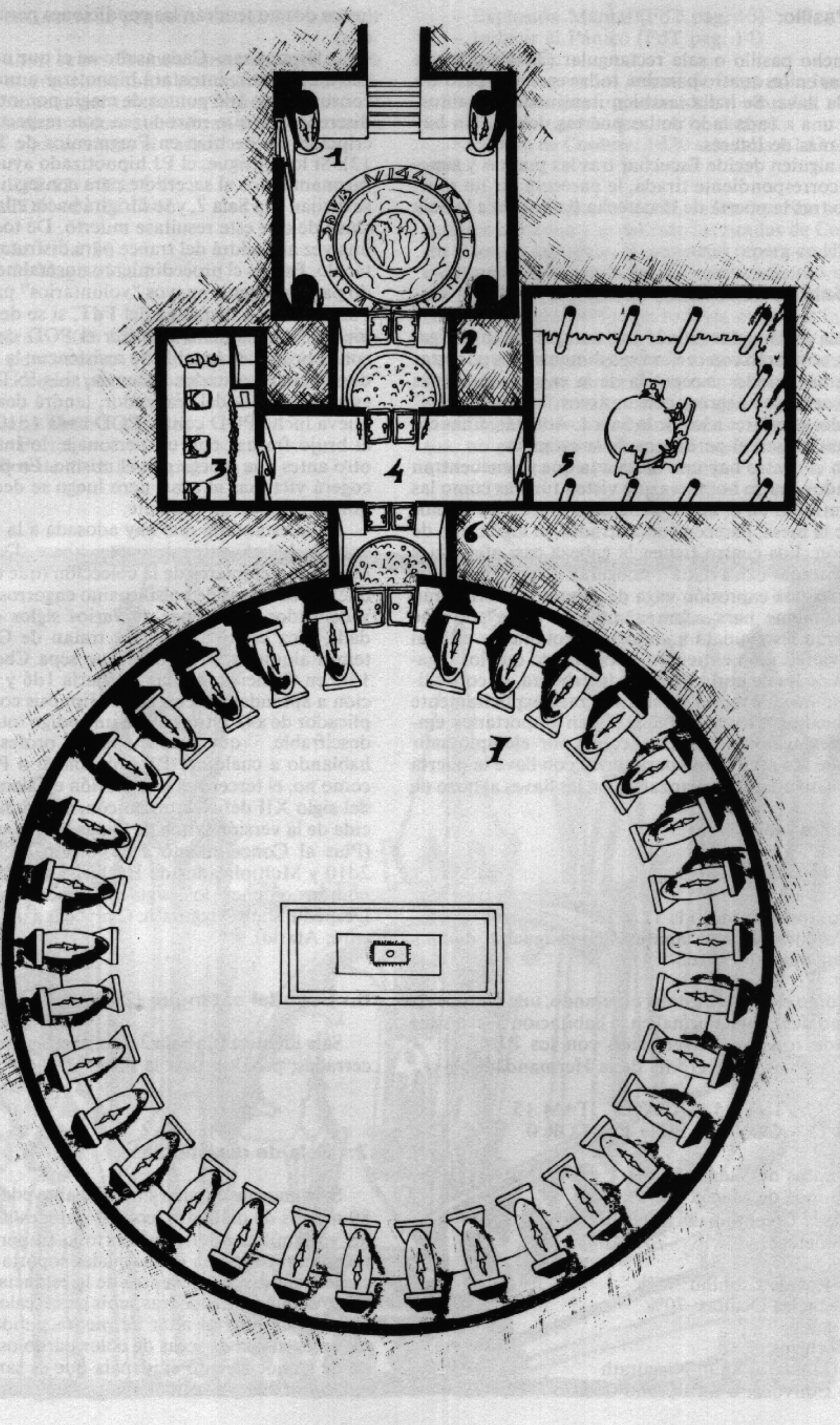
De insinuar alguno de ellos que pretende pasar corriendo, deberá superar un tiro de DESx3 para no resbalar y caer dentro. De hecho en el estanque no hay nada más que barro y materia en putrefacción (entre otras cosas, los restos de las víctimas de los sacrifícios), pero esto no quita que si alguien cae lo pase francamente mal. De no superar un Tiro de Nadar, tragaría porquería, lo que además de reportarle 1d8 por asalto debido a la asfixia, le obligaría a perder 1d2 puntos de CON permanentes por la infección. Además, si la tirada de DESx3 se había fallado con más de 90, se habría golpeado la cabeza, con lo que recibiría 1d4 de daño y debería tirar bajo CONx3 para no desmayarse (y hundirse, claro). Si se pasa despacio y con prudencia, la tirada será bajo DESx5 (el suelo es resbaladizo). De pretender pasar a gatas, DESx6. Siempre existirá la opción a "pifia" con más de 90.

Aparte de esto, nada más. Hay otra puerta idéntica a la anterior y simétrica a esta .

3.- Dormitorio:

Habitación rectangular (20x10 m) que sirve como posible dormitorio para los miembros de la secta que velan al "niño". A unos cuatro metros de la puerta de entrada hay una larga cortina negra que cruza la estancia paralela a la pared de la puerta hasta casi al final. El pequeño cuarto de la esquina superior derecha son las letrinas. Tras las cortinas, tres camas con sábanas límpias, con ropa (habitual, como la de los PJ's) sobre ellas. Arrimado a la pared superior hay un arcón y una garrafa. No hace falta tirar Química para ver que el líquido es agua. En el interior del arcón, que no estaba cerrado, hay una docena de curiosas túnicas (si el PJ parapsicólogo fue clarividente y vió la ceremonia, las reconocerá).

Si alguien examina las ropas, verá que son tres trajes normales, en los bolsillos incluso se puede encontrar algo de dinero y documentación checa. Si preguntan por los nombres, se inventan (¡no lo voy a hacer yo todo !). No hay nada más.


1
2
3
4
5
6
7

4.- Pasillo:

Ancho pasillo o sala rectangular (30x10 m), con puertas en las cuatro paredes, todas cerradas pero sin usar la llave. Se halla también iluminada por antorchas, una a cada lado de las puertas dobles. No hay nada más de interés.

Si alguien decide Escuchar tras las puertas y supera la correspondiente tirada, le parecerá oir un murmullo tras la puerta de la derecha (la que da a la Sala 5).

5.- Sala de reflexión:

Sala rectangular (30x25 m), aunque los investigadores no sabrán con certeza sus dimensiones por estar todas las paredes excepto la de la entrada cubiertas con cortinajes negros, con motivos "ornamentales" dorados similares a los de la Sala 1. Además, finas columnas siguen el perímetro de la estancia.

En el centro hay una mesa a la que se encuentran sentados cuatro hombres que visten túnicas como las encontradas en el arcón de la Sala 3. Con las manos sobre la mesa, parecen concentrados en algún tipo de oración. Los cuatro tienen la cabeza casi afeitada y una mirada "extraviada". Acogerán a los recien llegados con una expresión vaga de alegría y se ofrecerán cordialmente para acompañarles a "verle", lo que aseguran les ayudará a abrazar devotamente esta su "nueva fe". Con el tiempo, suponiendo que los jugadores no les de por matarlos a la primera, su cordialidad se irá diluyendo y cada vez más explicitamente conducirán a los PJ's hacia 7, sin importarles emprender acciones suicidas (como por ejemplo salir aunque sea acribillado para cerrar con llave la puerta de acceso a 2 y luego lanzarse con las llaves al pozo de 6).

"Ellos" son:

FUE 15 DES 13

Puntos de Vida: 11, 12 y 13.
Cordura: 0 (¡ojo! fanáticos no es igual a idiotas)
Puñetazo: 80% 1d3

Como el público estaba esperando, uno de ellos (El que no tiene ropa normal en la habitación 3, el que ha llevado toda la conversación con los PJ's... el "4º hombre") es el Sacerdote de la Hermandad:

FUE 17 INT 15 APA 12 TAM 15
DES 15 CON 14 POD 15 COR 0

Puntos de Vida: 15
Puntos de Magia: 15.
Daga Ceremonial: 60% 1d6 40%
Puñetazo: 75% 1d3

Mitos de Cthulhu: 75%
Ciencias Ocultas: 70%

Hechizos:
- Llamar a Shub-Niggurath
- Convocar a un Retoño Oscuro

(estos dos no tendrán las condiciones pera ser utilizados)

- Hipnotizar.- Cada asalto en el que no se le obligue a combatir, intentará hipnotizar a un personaje, consumiendo 1d6 puntos de magia por intento (única discrepancia que introduzco con respecto a la descripción del hechizo en Fragmentos de Terror, pag. 13). Si lo consigue, el PJ hipnotizado ayudará en sus razonamientos al sacerdote para conseguir que todos se dirijan a la Sala 7, y se dirigirá hacia ella a pesar incluso de que este resultase muerto. De todos modos, una vez allí saldrá del trance para disfrutar del espectáculo. Este es el procedimiento normalmente utilizado para conseguir nuevos "voluntarios" para el culto. Para quien no disponga del FdT, si se desea no caer hipnotizado se deberá vencer el POD del sacerdote con el propio en la tabla de resistencia; la acción sólo durará unos segundos. Además, si la INT del blanco es superior a la del realizador, tendrá derecho a una nueva lucha POD contra POD cada 1d10 asaltos. Si el brujo fracasa con un personaje, lo intentará con otro antes que repetir con el mismo. En principio escogerá víctimas al azar, pero luego se decantará por quien lleve la voz cantante.

En la estantería que hay adosada a la pared de la entrada habrá, evidentemente, libros. De la docena de viejos ejemplares de la colección (que quede claro que no son libros de bolsillo, sino engorrosos, pesados y delicados volúmenes de varios siglos de antigüedad), diez están en checo y tratan de Ocultismo y temas alquimistas (alguien que sepa Checo ganaría 15% en Ciencias Ocultas, perdería 1d6 y tendría opción a aprender el hechizo de Hipnósis con un multiplicador de x4). Otro está en un código totalmente indescifrable, que apasionará profesionalmente hablando a cualquier PJ Arqueólogo o Profesor. Y, como no, el tercero es una versión en alemán antiguo del siglo XII del Necronomicón, seguramente traducida de la versión latina de Olaus Wormius, anónima (Plus al Conocimiento 15%, efecto en la Cordura 2d10 y Multiplicador de Hechizos x4. Por orden, se podrán obtener los siguientes hechizos: Llamar/Despedir Shub-Niggurath; Convocar a un Retoño Oscuro; Atarlo).

6.- Sala del estanque (2):

Sala idéntica a la Sala 2. Las puertas también están cerradas, pero sin usar la llave.

7.- Sala de ceremonias:

Sala enorme circular de techo abovedado, de unos 80 metros de diámetro, con las paredes labradas con los ya familiares relieves. En todo su perímetro hay columnas, cada una de las cuales soporta una antorcha encendida. En el centro de la estancia hay un estrado al que se accede tras subir tres escalones, y encima de este hay un altar de piedra pulida con unas enormes manchas secas de color pardo oscuro (Tirada de Conocimiento evidencia que es sangre). Encima, sobre una gran almohada de satén negro bordado

en oro, se encuentra la pequeña estatua del profesor Urba.

Tras el altar, se percibe una forma de unos cuatro metros de altura, constituída por enormes masas retorcidas formadas por tentáculos negros. Por toda la superfície se abren bocas que babean un líquido verde que apesta a muerte... es el "arbolito".

FUE 44 INT 13 TAM 41
DES 11 CON 10 POD 16

Puntos de Vida: 26.
Puntos de Magia: 16.

*** Ataques:**

– Tentáculo: 80% 4d6 más drenaje de 1d3 puntos de Fuerza permanentes e irrecuperables por asalto.

Cuatro ataques por asalto (uno por tentáculo).

*** Hechizos**

– Llamar a Shub-Niggurath
– Crear Portal
– Cántico de Toth (FdT pag. 9)
– Explosión Mental (FdT pag. 13)
– Inducir al Pánico (FdT pag. 14)

*** Armadura:**

Ninguna, pero las armas de fuego sólo hacen un punto de daño por impacto (dos si empala), excepto las escopetas, que hacen dos (y cuatro).

*** Pérdida de Cordura:** 1d20 si la falla y 1d3 si la supera.

Al abrirse la puerta doble, se les describe a los jugadores la escena y se realizan las tiradas de Cordura. En el asalto siguiente, el monstruo repara en ellos. Es en el próximo cuando reaccionará enviando uno de sus hechizos (Explosión Mental o Inducción al Pánico) sobre algún personaje todavía cuerdo e inicia la aproximación (8 metros por asalto). Es de suponer que los que tengan apego a la vida saldrán corriendo. De haber algún sectario vivo, lo impedirá hasta la muerte. Por otro lado, de haber algún personaje suficientemente loco como para querer ir a buscar la estatua, no podrá evitar llamar la atención del Retoño, quien le atacará a plena potencia.

FIN DE FIESTA Y PREMIOS

Les haya acompañado o no en su excursión el inspector Hollar, a las autoridades les resulta muy difícil de creer en la historia de los investigadores. Aun así, un grupo de policías es enviado y, al sólo regresar un agente manifiestamente afectado (loco), se le traspasa el asunto al ejército. Al día siguiente, la Compañía de Ingenieros con acuartelamiento más cercano, mina los accesos desde la sala de recepción, dejando "aquello" encerrado.

Aconsejado por los responsables de Seguridad Nacional, el mismo Presidente de la República, Tomas G. Masaryk recibe en audiencia a los investigadores y les pide que no aireen el asunto. La prensa habla de peligro de derrumbes y de trabajos de los Ingenieros para la cimentación de las bases del Castillo. Si uno de los personajes (entre los que seguro se encontrará el periodista, de haberlo) decide hacer público lo ocurrido, será declarado persona "non grata" en el país y expulsado hacia la frontera si todavía se encontraba en territorio checo. Por el contrario, si colaboran, serán tratados como huéspedes de honor de la República durante el resto de su estancia. En este período de relax, además de hacer el turista, podrán emplear parte de su tiempo en iniciarse (o profundizar) en el mundo de lo esotérico, de la mano del amigo Busek.

Se puede haber desarrollado la aventura hasta distintos niveles, y, en consecuencia, se obtendrán distintos beneficios.

– Si se descubren pruebas de la desaparición, pero no se baja a los Subterráneos, dejándolo todo en manos de la policía: Nada; chicos muy poco emprendedores.

– Si se llega a bajar, pero se sale corriendo al ver al niño (lo más común y recomendable), se recuperará 1d10 de COR, a añadir a los beneficios que reportasen los libros, de llevarse estos alguno. También se puede regalar un 3% en Mitos de Cthulhu por el susto.

– Si además se había llegado al Castillo vía leyendas de la ciudad, otro 1d4 de COR como premio al aprovechamiento del trabajo del autor, tantas veces ignorado.

– Si algún suicida planta cara al Retoño y tiene la suerte de contarlo, merecería como no, ganar 1d20 en lugar del 1d10.

DOS PALABRAS SOBRE LA AMBIENTACIÓN

Historia

Checoslovaquia nace como estado tras la desmembración del Imperio Austro-Húngaro, agrupando a Bohemia, Moravia y Eslovaquia en una república democrática al estilo de sus vecinos occidentales que va a gozar de una prosperidad económica creciente. Nada de comisarios políticos ni de fronteras infranqueables, en la Checoslovaquia de 1920 el ambiente político-social poco difiere del que preside en la misma época en Austria o en la Alemania de la República de Weimar (sin las presiones del NASDP, claro).

Praga (Praha para ellos) es la capital de Bohemia y de la República. Con un núcleo histórico de 750 hectáreas, puede ser descrita como un contínuo desfilar de palacios y amplias mansiones de bellos patios interiores. Consta de una importante comunidad judía, que se ha afincado en la zona norte de la ciudad, por debajo del Vltava.

El río, aunque sería navegable por embarcaciones pequeñas de placer (de remo), no se utiliza para el tráfico fluvial de mercancías.

Idioma

En Bohemia, al constituirse el estado checoslovaco había un 22% de residentes alemanes. El resto de la población, si bien el checo era su lengua natal, también hablaba o entendía en mayor o menor grado el alemán.

Así pues, en lo que respecta al juego, sería recomendable que los investigadores dominasen esta lengua (al menos con un 75%), para evitar que todo se ralentice demasiado o que se juegue sin coherencia. Ahora bien, esto no significa que vayan a poder escuchar furtivamente una conversación y entenderla, ya que nunca se deberá olvidar que el 78% de la población usará como lengua coloquial el checo, y este es absolutamente indescifrable (¡lo juro!).

Dinero

Yo la verdad nunca he sido quisquilloso con la cuestión monetaria, pero para quien prefiera controlarlo, la moneda es la corona (Kcs), que se divide en céntimos. Hoy en día, ellos comen en las cervecerías por menos de 25 Kcs, o sea, haz cuentas.

Meteoritos

Los meteoritos son fragmentos de asteroides o cometas que acaban coincidiendo con la órbita terrestre y penetrando en nuestra atmósfera incandescentes para acabar colisionando con el suelo. Las lluvias de meteoritos pueden comprender de uno solo a algunos miles de ejemplares. Estos a su vez pueden ser de tamaños muy dispares, pero principalmente se les puede distinguir en dos grupos: los de roca o aerolitos y los metálicos o sideritos. La expedición del profesor Urba recogió un centenar de sideritos de tamaños que oscilaban desde un puño a, el más espectacular, un cubo de fregar. Estos presentan un aspecto exterior ennegrecido por el calentamiento a que son sometidos al caer, pero en la exposición se muestran seccionados para poder observar su constitución metálica (aleaciones níquel-hierro) y su brillo plateado.

No se había encontrado hasta la fecha del descubrimiento del profesor Urba ningún ejemplar de siderito conteniendo trazas de otro cristal, y esto levantará automáticamente el interés de todo PJ científico o universitario que supere una tirada de Conocimiento.

¿Modificar la historia? ¡Por qué no!

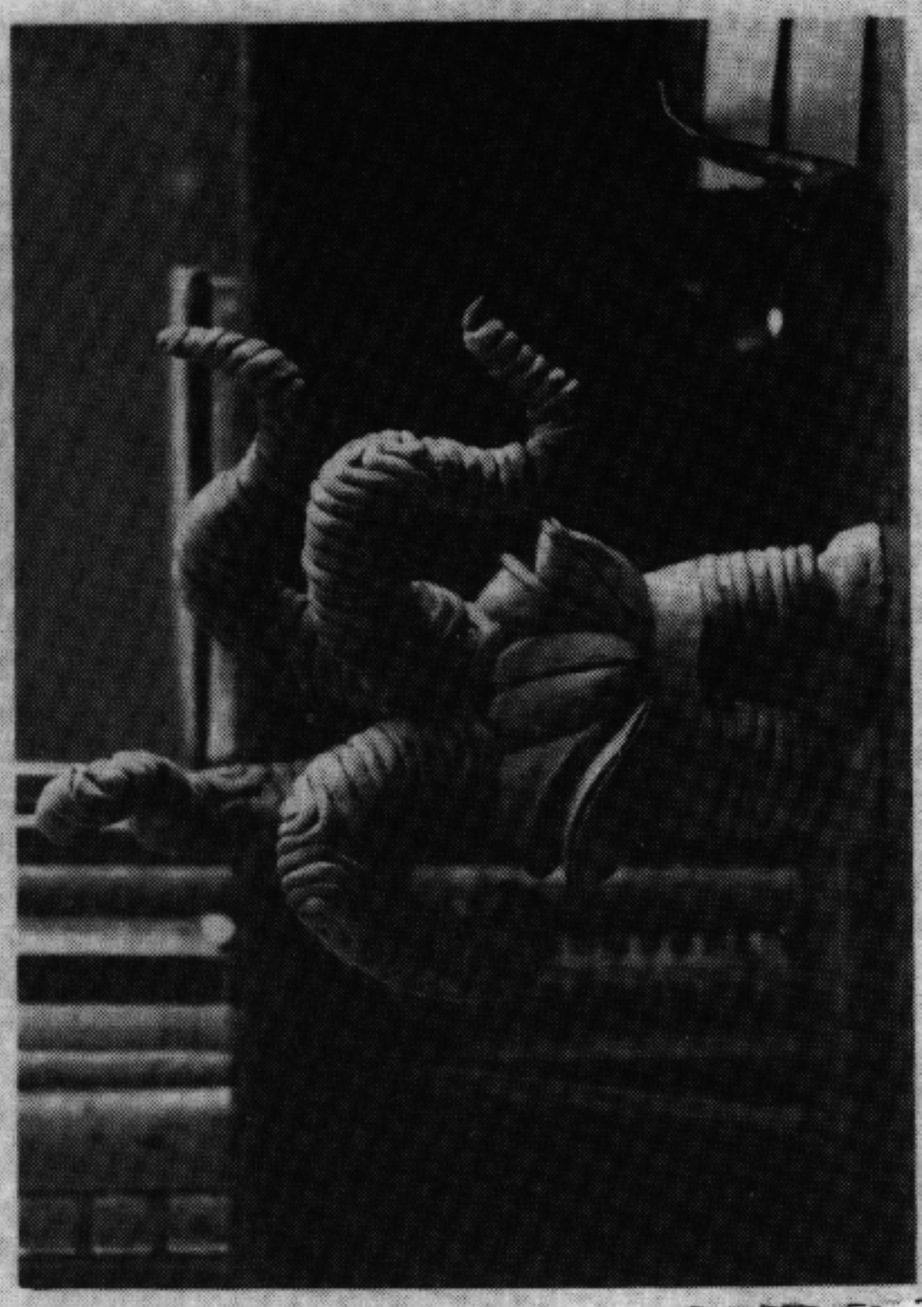
Siempre puede ser divertido hacer entrar a Klement Gottwald, aprendiz de carpintero de ideas revolucionarias (que será el líder del comunismo checo desde 1925, llegando a dirigir el golpe de 1948 y accediendo entonces a Presidente de la República) y evidentemente hermano del difunto profesor, con el soporte que sus células populares podrían aportar. Si el Máster es valiente y amante de los movimientos de masas (de PNJ's), que se atreva. Si lo mata, ¡habrá intervenido en el futuro!

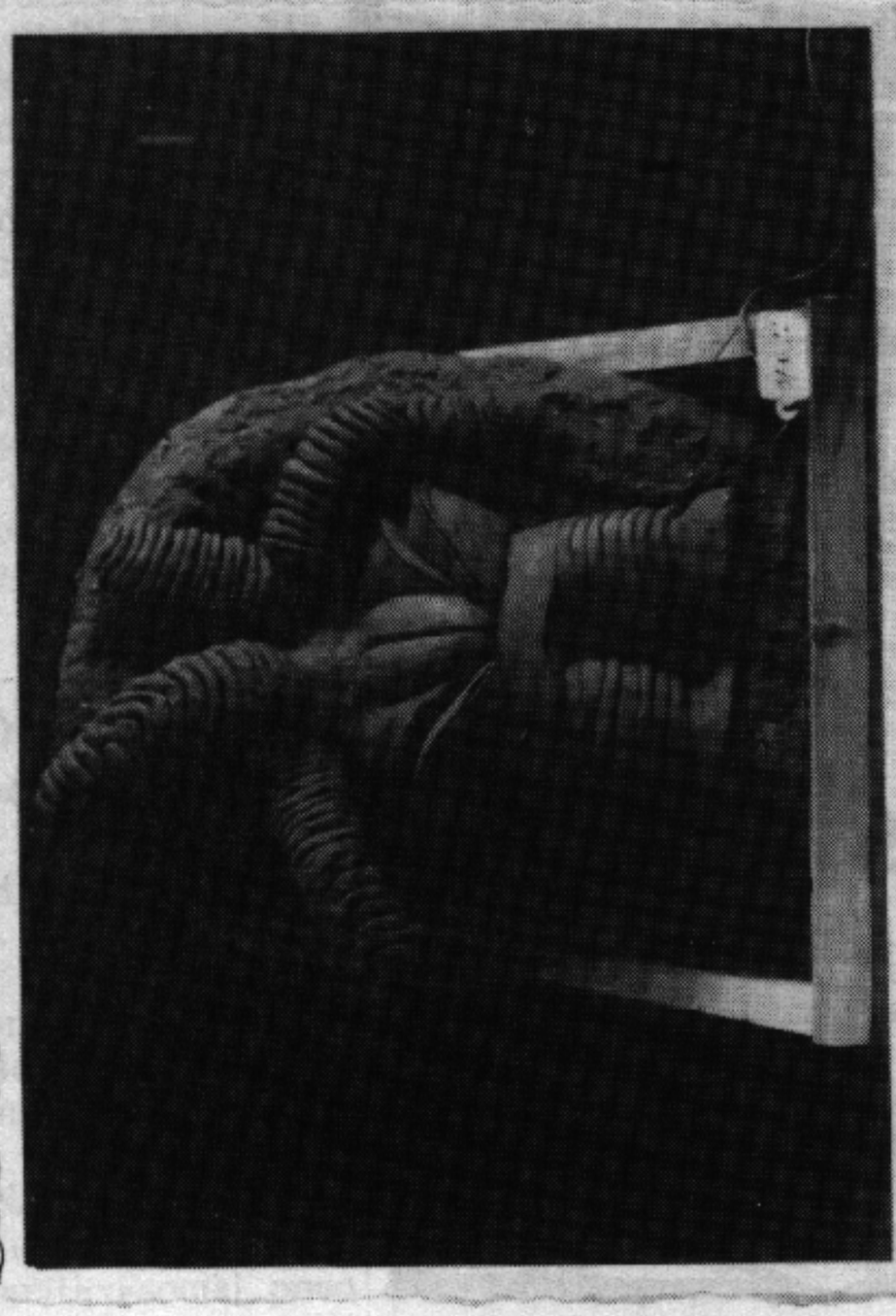
Si no se desea que participe pero los PJ's insisten en buscarlo, se les puede llegar a proporcionar (vía Hollar o Ursula Gottwald) la dirección de donde trabaja, una carpintería también en el barrio judío, en el número 16 de la calle Kaprova. Al preguntar por él en el taller, los investigadores tendrán derecho a un tiro por Escuchar y, de lograrlo, oirán pasos a la carrera calle arriba. Evidentemente, temiendo que sea la policía quien le busca, Klement opta por desaparecer de la escena por unos cuantos días. No se da opción a encontrarlo y ya hemos solucionado el "problema".

Una tercera salida, obligada si realmente habían organizado una buena redada y no se quiere abusar de "Máster Todopoderoso", sería conseguir que se entrevistasen con él sin que este se comprometiese a ayudarles personalmente. De darse el caso, pediría estar informado de lo que saquen en claro los investigadores y, de no ir acompañados por Hollar, podría ofrecer la escolta de uno de sus chicos "convence-esquiroles" (que tendría unas capacidades bélicas iguales a las del inspector). Debe quedar claro que este mozo, Johannes Mecir, "desaparecerá" literalmente si tansiquiera "huele" a policía. Si estos le comunican al final como fue todo, sobretodo si su relato lo respalda Mecir, les quedará profundamente agradecidos, con el gran juego que esto puede dar (para bien y para mal) en futuras andanzas por Checoslovaquia.

Espero que quien lo juegue pase un buen rato. Si algún Máster quiere comentar algún aspecto, que no dude en contactar conmigo. Hasta siempre.

Eduard García Castro





Es Gorg Blau

Módulo par "La Llamada de Cthulhu", inspirado en el libro de Carlos Garrido "La Mallorca Màgica", para tres jugadores.

1.- Cuando Mallorca era "La Isla de la Calma"

Mallorca en el año 1964 es una isla muy tranquila, empiezan a verse los primeros turistas, habitualmente pintores y artistas, por las playas solitarias y los pueblos bucólicos. Los habitantes son gente amable, acostumbrados a la falta de prisa y no a los agobios de las grandes ciudades. La sociedad es muy cerrada, conservadora, aferrada a sus costumbres y muy patriarcal. Es la época del franquismo y la inmigración es aún escasa.

En el cine se estrena la película "Bahía de Palma", que es un escándalo. La actriz Britt Ekland sale en bikini, ¿A dónde iremos a parar?

El "Círculo Mallorquín" es el local de moda, donde se encuentran los políticos, señores y "la flor y nata" de la sociedad mallorquina.

En el Lírico actúa una compañía de teatro de Barcelona que ha llenado en cada función, y permanecerán dos días más.

También llega el progreso, y los viejos ferrocariles de madera se cambian por los verdes de la F.E.V.E. (excepto uno que todavía permanece). Los tranvías, se sustituyen por los ruidosos autobuses de S.A.L.M.A.

En todos los edificios públicos era obligatorio hablar castellano, pero en casa, en los cafés, en mercados y tiendas se hablaba el mallorquín. En los pueblos, la Guardia Civil también lo hablaba, pero nunca en el cuartel.

No se podían contar chistes de Franco, aunque el que menos, se los sabía todos, y tampoco te podías meter con el clero aunque fuese una tradición tan practicada como prohibida.

Los cantantes de moda, eran José Guardiola, el Dúo Dinámico y Bonet de San Pedro.

Los coches de época eran más o menos: el Tiburón Citroën (gente rica), el biscuter, el 4:4, el 600, el 1500, el 1400, el Morris Oxford, el Gordini etc...

Las Vespas, Lambrettas, Isso y Guzzi Hispania, se veían por las calles. Las señoras más atrevidas se ponían pantalones y las utilizaban con cierta frecuencia, lo que daba pie a multitud de murmuraciones.

El sueldo normal oscilaba entre las 1.800 a las 5.000 pts mensuales, y los mejor pagados llegaban a ganar de 10.000 a 15.000 pts.

2.- Helmut Fleischer

Es un sacerdote de Hastur que tiene más de ciento cincuenta años de edad. Se afincó en Mallorca, en la "Possessió" de Son Torrella (término municipal de Caimari), durante el año 1850, ya que había descubierto durante sus investigaciones la existencia de un lugar adecuado para la creación de un portal para invocar a Hastur. Lo descubrió estudiando unos libros prohibidos que hablan de una antiquísima civilización en la Sierra de Tramuntana de Mallorca.

Durante todo este tiempo, Helmut ha buscado las víctimas, ingredientes, objetos, pergaminos, etc. necesarios para la invocación, mientras esperaba la conjunción astrológica correcta. Hasta ahora ha sacrificado a seis personas, para consagrar seis de las nueve piedras necesarias (Llamada de Cthulhu, llamar a Hastur, pag. 72), dos de ellas muy recientemente. En estos momentos, busca las dos víctimas restantes, con ayuda de Juanaina Pelosa, su discípula.
Un hallazgo arqueológico y la desaparición de un pastor de la posesión de Son Torrella implicará a nuestros PJ's en el asunto

3.- Trama

Es la primavera de 1964. El señor de una posesión del valle del Puig Major (el monte más alto de la Sierra de Tramuntana), llamada Son Torrella, lugar tranquilo, bucólico, con agua natural y fresca y hermoso paisaje, ha decidido urbanizar un terreno de garriga (zona de grandes matas y árboles bajos), llamado el santuario de Almallutx, para convertirlo en un refugio de artistas, una urbanización lujosa y cómoda. Cada chalet tendrá 250 m construidos y unos 1500 m de terreno con vistas al mar (si se sube colina arriba). Para realizar este proyecto ha buscado a un viejo

amigo del colegio, un arquitecto. Se ponen de acuerdo, piden los permisos, publicidad y demás formalidades (unos ministros ya quieren comprar). Todo marcha bien hasta que un buen día, haciendo las excavaciones de los cimientos, se encuentra una antiquísima ciudad prerromana, y, poco más allá unas sepulturas. Por un capricho de los dioses, una pareja de la Guardia Civil pasaba por allí, y no se puede ocultar el hecho. Se da parte a la Fundación Arqueológica de las Islas Baleares. Es noticia en los diarios locales. Se paralizan las obras y unos días después llegan los arqueólogos de la Península. El señor de la posesión y su amigo arquitecto, aprovechan los días para ir a cazar y tirar pestes sobre las malditas excavaciones.

Entre tanto, llega a Son Torrella un amigo común, un militar joven, que se ha retirado del ejército y escribe en algunos periódicos, vive de rentas y de la paga del retiro y es Francmasón (condición indispensable), aunque sus amigos lo ignoren (si este jugador es una chica, puede sustituirse por la prometida del señor, que también pertenece a una logia masónica y tiene una fábrica de calzado en Inca).

Un día que han salido los tres a cazar, llegan a las excavaciones y encuentran al capataz de las obras charlando con la arqueóloga que fotografía el lugar. El capataz les dice que el "foraviler" ha estado trasteando por las excavaciones, que no sabe si se ha llevado alguna cosa, pero cree que no, aunque parecía que buscaba algo. También les dice que a unos setecientos metros de "Sa cova de sa por" (la cueva del miedo), han encontrado unas sepulturas, los restos son antiquísimas osamentas de guerreros al parecer jóvenes, con los huesos rotos. Cerca de los cráneos hay proyectiles de honda cuidadosamente colocados, formando un cuadrado inscrito en un círculo, que a su vez lo está en un triángulo; también encuentra unos restos de lo que debía ser la honda ya casi desintegrados por el tiempo, y unos vasos troncocónicos llenos de huesos cortados y machacados (ritual desconocido, según la arqueóloga). Se ha encontrado además un mosaico, resquebrajado, aunque no por el tiempo, sino a propósito, que representa a un águila, un buitre o alguna especie de pájaro gigante con un hombre en las garras y que tiene alguna similitud con las representaciones de antiguos dioses de la cultura egipcia.

Cuando regresan a la posesión, encuentran a la madre del señor, acompañada por la "madona". Están preocupadas y llorosas: Joanet, el pastor, ha desaparecido; nadie le ha visto ni sabe nada de él. Ha empezado la temporada del pastoreo nocturno y salió la noche pasada, pero aún no ha vuelto. Mientras están hablando, llega el perro pastor, enfurecido. No conoce a nadie, tiene el pelo erizado, babea, muerde, gime, ladra, la cola entre las piernas, parece cansado, pero no deja que nadie se le acerque. El pastor tenía dos perros, el otro no llegará nunca.

ACCIONES DE LOS JUGADORES:

1.- Si van al pueblo (Caimari, Inca)

En el café no se habla de otra cosa. Los rumores se extienden, nadie sabe nada, pero todo el mundo habla, pregunta y responde. Es raro, la actitud del perro no es normal, y el otro perro ha desaparecido. ¿Y las ovejas? ¿han vuelto?. Casi siempre las conversaciones recaen sobre el "foraviler" (forastero), y la gente sin darse cuenta habla de Joanet en pasado. Si los jugadores interrogan sobre el "foraviler", les dirán que se le vio cerca de "Sa cova de sa por", mirando las excavaciones. Otros dicen que Joanaina la Pelosa iba camino de casa del "foraviler". Puede que Joanet esté en Inca, o que haya bajado a Ciutat (Palma) para ir al cine o al teatro. Y entre café y Truc (juego de cartas) todo son teorías pero no se sabe nada. Si preguntan directamente sobre el "foraviler", prácticamente nadie recuerda nada de él. Es un extranjero que hace vida de ermitaño en las montañas de la posesión se Son Torrella, el comentario "es curioso, hace años que no había pensado en él; debe ser muy viejo, pues mis abuelos ya hablaban de él". Luego, la conversación se desvía como si este hombre no tuviera ninguna importancia o, mejor aún, no existiese. El propietario del terreno, también en el bar, sabe de la existencia de ese hombre, (se acuerda en ese momento). Ocupa una pequeña casita, cerca de "Sa cova de sa por" y paga puntualmente las mensualidades del alquiler.

2.- Si van a hablar con los padres de Joanet

Les dicen que tiene quince años, que es muy buen chico, que trabaja mucho y que ya es el segundo año que sale con las ovejas de noche.

No tenía problemas, se había hecho novio de la hija del "amitger", sabe leer y escribir y las cuatro reglas (multiplicar, dividir, sumar y restar). No le ha visto ninguno de sus amigos. Es raro que el perro esté de esta manera, lo han tenido que matar. Dicen los abuelos que por "sa cova" siempre han pasado cosas muy raras; hace unos años un joven peninsular que había venido a recolectar aceitunas, fue a la cueva y nunca más le vieron, pero esto son tonterías y a lo más seguro es que, como era forastero, se perdiese o se fuese al pueblo porque no tenía ganas de trabajar.

3.- Si van a la guardia civil

Si van al puesto de Inca, el cabo les conoce a todos; les habla en mallorquín y se porta de una manera amable, pero no sabe nada. Han pedido una patrulla de hombres a Ciutat y harán todo lo posible por averiguar lo ocurrido. Les dirá que han pasado cerca de "Sa cova de sa por", pero que es absurdo, pues la cueva es pequeña (los PJ's ya lo saben) y que no creen que se pueda esconder una persona. Acabarán en el bar tomando un "reventat" (café con anís, coñac o ron) y unas hierbas (licor típico de Mallorca). Si por el contrario deciden ir a Palma, estarán muy ocupados investigando un extraño caso: el asesinato de una niña en Montuiri, cerca del monasterio de Sant Miquel. (En su caso, el cabo de Inca puede pasar esta información.)

4.- Si van a ver al forense de Palma

Les contará que el asesinato de la niña es obra de un sádico que le ha sacado el corazón, los ojos, la lengua y el cerebro. Que será una autopsia difícil pero que sabe de qué murio (¿¿¡!??). La muerte tuvo lugar posiblemente entre las doce y la una de la madrugada. Los periodistas esperan para poder dar la noticia, y no se pueden dar más detalles del "brutal asesinato en la Isla de Mallorca".

5.- Si van a ver al maestre de la logia

(Solamente el masón y si entran los demás, presentará al maestre como un coleccionista de libros antiguos). El maestre les dirá que parece cosa de rituales mágicos; el corazon, el cerebro y, probablemente, los ojos son ingredientes de ritos satánicos y aquelarres. Les enviará a la biblioteca del Monasterio de Lluch en la sierra de Tramontana (a unos 10 Km de Caimari), ya que el bibliotecario es un hermano de la orden masona y conserva una importante colección de libros y papeles sobre temas prohibidos que se lograron salvar de la inquisición y de posteriores "salvadores del género humano".

6.- Si van a la biblioteca pública

No encontrarán ningun libro que les pueda dar una pista. Los libros de magia y de antiguos ritos están prohibidos y muy mal vistos; casi todos los libros son de santos, medicina, derecho, economía, geografía, matemáticas, etc. La bibliotecaria puede orientarles hacia el monasterio de Lluch, que tiene la colección de incunables más importante de Mallorca (tiros de Persuadir o Charlatanería, a criterio del master).

7.- Si van a la biblioteca del Monasterio de Lluch

Después de hacer la señal de la hermandad, el bibliotecario enseñará libros tales como: *Los lunarios de los payeses, Lunarios de los brujos de Mallorca, La Dança de les bruixes,* escritos judíos y manuscritos en árabe. Solamente tras un solemne juramento de que nada se dirá, bajo pena de muerte, enseñará un antiguo libro encuadernado en piel llamado "Lo Llibre dels Morts", un incunable que se creía perdido, atribuido a Anselm Turmeda (Abd-Dailàh al Taryuman) en los últimos años de su vida. Es una traducción libre del original Necronomicon de Abd el Azr. En el libro se habla de la manera de deshacer el hechizo del sello de plomo (Sello de Isis), deshacer las V, taponar las entradas de la cueva y ahogar el lugar con agua dulce y natural del paraje.

8.- Consultar los periódicos

El Baleares (de la Falange), Diario de Mallorca (del Obispado) y el Última Hora (del particular Pepe Tous). En los diarios hay noticias de poca importancia refiriéndose a acontecimientos locales y nacionales. Sin embargo, la primera página anuncia el asesinato de una niña, sin demasiados detalles (típico de la época). El artículo acaba así: "se ha cometido un atroz asesinato, los padres de una inocente criatura de apenas trece años, transidos de dolor, piden a Dios que castigue al culpable. El funeral se celebrará en la Ermita de San Miguel a las 19 horas y en la Catedral de Palma a las 20:30. Se ruega una oración por el Alma de esta inocente criatura que murió sin tener tiempo de conocer el pecado. Si alguien puede aportar datos que faciliten la captura o identificación del asesino, rogamos se dirijan al Gobierno Civil, a la Jefatura de policía de Palma o a cualquier puesto de la Guardia Civil, con lo que les quedaremos eternamente agradecidos".

9.- La cabaña del foraviler

Si van a hablar con el "foraviler" de manera abierta y cordial, les dirá que no sabe nada y que son difíciles tiempos los que corren, pero que con un poco de suerte, muy pronto se llevarán lo más valioso de las excavaciones y que podrán seguir con la urbanización. Si le preguntan a qué se dedica les dirá que pasa la vida dedicado a la filosofía y al estudio de las antiguas civilizaciones y razas y a la meditación, es un eremita, (con una tirada de descubrir se darán cuenta de que evita siempre la pregunta y pasa a temas intrascendentes).

Vigilando la casa del foraviler, tendrán ante sí una cabaña (casa de pastor de montaña), de piedra con tejado de cañas y barro; la puerta no tiene cerradura, se cierra atando una cuerdecita a un clavo en la pared. Al lado de la casa, hay una caseta pequeña (es una leñera). Si se entra, se verá que hay leña amontonada, hachas, sierras y pilones para cortarla. Una puerta disimulada (pero visible), cerrada con llave (la llave no está en la dependencia). Si se abre (forzando la cerradura), da a un pasillo oscuro que llega a una sala preparada para un ceremonial, un altar de piedra negra con agarraderas para las muñecas y los tobillos de la víctima del sacrificio, cirios negros de cera virgen, braseros, incensarios, pebeteros, mascaras, y dibujos raros en las paredes, así como extraños cuchillos de obsidiana (probablemente de cultura maya), roperos con túnicas y capas de seda, etc. Al fondo hay un pasillo...

Si vigilan antes de entrar, verán al foraviler entrando en la leñera junto con Joanaina Pelosa. Si entran en la cabaña, se encontrarán con una sala rectangular de una sola pieza, con una gran chimenea de la que cuelga un caldero, al lado un cesto lleno de leños diarios viejos y ramitas para encender el fuego, bancos rústicos con pieles de cabra, una cama sin cabezal con sábanas de lino, con una manta que conoció tiempos mejores, un mueble secreter, cerrado con llave (donde guarda manuscritos y cartas en idioma desconocido, calendarios aztecas o algo así, etc.), máscaras por las paredes, una rinconera con platos y vasos, cubiertos, pan y miel, una pequeña despensa, una mesa de piedra negra con dibujos cabalísticos, pebeteros con varitas de incienso. Hoy un 40% de que se en-

cuentre a los investigadores dentro, en este caso si se ve al señor de la posesión se mostrará receloso, protestará por el derecho al estudio e intimidad de la persona que paga puntualmente cada año, pero con todo procurará ser amable, sus protestas serán de manera educada y al salir nadie recordará para qué habían ido a molestar a un señor tan simpático y educado y poco a poco también olvidarán que estuvieron en la cabaña. Si el grupo se separa y no está el dueño de la posesión o éste va solo, vendrá un Byakhee y lo emplearán para el sacrificio.

10.- Sa cova de sa por (La cueva del miedo)

Está a unos 700 m de las excavaciones, desde la parte de fuera se ven una esecie de menhires a cada lado de la entrada. Si se busca con tiempo y minuciosamente se podrá descubrir un sello de plomo con un extraño símbolo (los PJ's no tienen ni idea de lo que es un sello de Isis, pero podrán descubrirlo en el incunable de la biblioteca del monasterio de Lluch). Para entrar en la cueva se hará una tirada de COR, si fallan pierden 1d3 puntos y tendrán mucho miedo. La entrada desde fuera parece pequeña, como una abertura en la montaña en la que apenas cabe una persona, una vez que se ha entrado ya no se puede salir, están totalmente desorientados, no hay ruidos y la luz ha desaparecido totalmente, solo se pueden seguir el camino del pasillo que encuentran delante, todo lo demás ha desaparecido, en algunos momentos se encontraran en el mismo sitio, sobre todo si dejan marcas o señales (si no no se darán ni cuenta). El guardian tira 1d4 para saber que camino toman.

1.- Siempre siguen hacia delante (no les queda otro remedio) detrás no hay absolutamente nada, ni paredes, ni ruidos, oscuridad total, nada, vacio. El camino es húmedo, resbaladizo, silencioso, las paredes son muy lisas con manchas fosforescentes, incandencentes, que producen una débil luz mortecina, el aire es rancio y los personajes no pueden precisar si están subiendo o bajando. Hay un 25% de encontrarse con un vagabundo dimensional, (Características normales) tratará de cojer un PJ y llevarselo a la sala del ritual que naturalmente el foraviler empleará para el sacrificio.

Cuando ya estén más que hartos de caminar, de la luz azulada, del aire rancio, de la humedad, y después de8 horas y naturalmente 8 tiradas de vagabundo dimensional, llegan a una extraña sala redonda con unas no menos extrañas tumbas alineadas en forma de "V" por nueve y hasta nueve hileras. Son de una madera extraña que los PJ's no conocen ni han visto nunca en Mallorca. Es muy antigua, y lo forman troncos vaciados en forma de sarcófagos, cerrados con listones de madera en los costados. Si los abren se encontrarán con una extraña hosamenta en una postura muy forzada, fetal, con los brazos cruzados en la espalda, y atados con tiras de cuero. La cabeza es más grande que la de un humano, y en la frente tienen un agujero redondo. Los colmillos son afilados y los pies presentan tres dedos muy grandes. Las piernas son cortas en proporción al cuerpo. Hay un altar sobre tres escalones anchos, rodeados por antiguos incensarios. Sobre el altar hay un cetro muy tosco acabado en punta (es un arma mágica), un puñal de obsidiana (?) y una honda con las piedras ordenadas: un cuadrado en un circulo inscrito en un triangulo. Hay el mismo número de piedras que de tumbas. A unos dos metros hay un agujero por donde entra la luz del sol (o de las estrellas si es de noche). Si salen por aqui (es la única salida de la sala) se encuentran en la cueva de son Boronat en la sierra de Na Burguesa, que domina palma, guardada por un dificil acceso. En la salida hay un menhir (Casi igual al del santuario de Almatllutx).

2.- Siempre adelante, no puedes volver atrás, no hay nada, dudas: ¿lo sueño?, pero el camino está aquí, hacia delante, no hay mas que la duda, la soledad, la oscuridad, el camino de luz azul fosforescente. Las paredes son lisas, frias, muy lisas y frias. Si se adentran en la nada que hay detrás de ellos, al cabo de unas horas de vagar sin encontrar paredes, saldrán al mismo tunel en el que se encontraban (tiro de COR: 1d3). Os invade la angustia, hay alguien más vigilando, la impresion de que alguien os acecha (25% de encontrar al típico vagabundo dimensional que se llevará o intentará llevarse a un jugador para el sacrificio. Se hace un tiro para cada hora de camino), hambre, sed, desesperación, sueño y mucho, mucho miedo. Después de 8 horas de caminar, se llega a una sala redonda. Está oscura, en penumbra, con una extraña música que os hace estremecer. La música la forma la danza macabra de unos esqueletos colgados a los que alguna corriente de aire hace chocar continuamente. La sala hace pendiente y para atravesarla hay que pasar por debajo de los esqueletos, colgados a la altura de una cabeza humana. Hay un altar con canales a los lados que acaban en un agujero del tamaño de un dedo. Hay tambien restos de cenizas, y una inscripción en una losa, que parece mucho más moderna que el resto de la estancia. Dice así:

"Hi feren carnissería en mataven cada dia d'homos sense fer renou. Quan els feien adorar sants que teníen penjats, els pobres desgraciats creient esser alliberats, la mort solien trobar." / (Hicieron una carnicería mataban cada dia hombres sin hacer ruido. Cuando les hacían adorar santos que tenían colgados, los pobres desgraciados creyendo ser liberados, la muerte solían encontrar.)

En la mitad de la sala hay una estaca clavada en el suelo, en ella hay empalada una cabeza reciente de una niña de unos trece años, sin ojos, sin cerebro, con la boca abierta sin lengua (Tiro de COR a criterio del guardian). Al fondo, una estrecha salida escondida tras matorrales da en las cercanias de la Ermita de Sant Miquel (Montuiri).

3.-El pasadizo es oscuro, estaís cansados etc. etc.. (nuestro viejo amigo el vagabundo dimensional sigue apareciendo a tiro de 25% cada hora). Después de caminar durante más de 5 horas llegan a una sala redonda e irregular, llena de cirios apagados, muchos cirios, con un olor a incienso que marea. Hay un gran recipiente circular de marmol, sobre una columna de también marmol moteado, recuerda una pila baptis-

Desaparecidos tres niños en una cueva de s'Esglaieta

X.A.

Tres niños permanecían perdidos, ayer noche, en una cueva de la urbanización «Ses Roquetes», cercana a la población de s'Esglaieta. Prácticamente toda la dotación de la Guardia Civil de Esporles se desplazó hacia el lugar con el fin de llevar a cabo las labores de búsqueda de los tres niños.

El aviso de que tres niños podrían estar perdidos en la cueva fue realizado por un particular pasadas las nueve y media de la noche, y una hora después aún no se tenía ningún tipo de indicio del estado en que se pudieran encontrar. Se desconocía sus respectivas edades e identidades, dado que la denuncia de la desaparición no fue hecha por sus padres. Miembros del parque de bomberos de Calvià se desplazaron también al lugar en que previsiblemente se hallan.

mal, pero en lugar de agua hay rescoldos de ceniza aún calientes. De unos ganchos que salen de unos bajorrelieves cuelgan unas trenzas rubias y una lengua humana azulada por la putrefacción. En una bandejita de plata llena de un liquido viscoso hay unos ojos azules, otros negros y unos marrones (Tirada de COR a criterio del Guardián). Arriba, casi en el techo hay una salida tallada a mano. Da al Puig d'Esporles. El agujero de salida está en lo alto de un risco de dificil acceso (Tiradas de habilidad).

4.- Tenéis miedo, estáis cansados, no sabéis cuánto rato lleváis caminando, etc. etc... (Que si, que si que aquí tambien aparece un vagabundo con tirada de 25% cada hora). Al fin, tras caminar más de tres horas llegáis a una sala con forma de pentagono. En medio hay un altar, con argollas para brazos y piernas, a su lado hay un brasero y unos recipientes de cobre. Está lleno de velas con una especie de tablas de la ley con extraños símbolos grabados, pergaminos, una sábana de seda purpura y al fondo unas vestimentas colgadas y mascaras horribles. En una pared, dominando la sala, hay un sello de plomo con un extraño dibujo.

Si se llega de noche (según la hora de entrada a la cueva) se oyen unos cánticos monótonos que suben lentamente de tono, como una larga letania que produce sopor (tiro), un intenso olor de azufre. En la sala hay un hombre de largos cabellos blancos, y una mujer desnuda baila alrededor del altar. En la mano del hombre, una daga irisa la estancia. En el altar se encuentra un jovencito (o el investigador atrapado por el vagabundo dimensional). Los investigadores tienen tres turnos para impedir que maten al jovencito, matando o inmovilizando al "foraviler" (pues de el se trata) y a su ayudante. Si no lo consiguen, el "foraviler" levanta la mano derecha murmurando un cántico, los investigadores pierden el sentido y se despiertan fuera de la cueva; falta uno, pero los dos supervivientes lo han olvidado todo, incluso a su amigo.

Si es de dia y no hay nadie en la estancia, al otro lado de la sala hay un pasadizo con las mismas características de los anteriores, no se puede volver atrás y da a una de las otras tres salas (1d3).

PERSONAJES JUGADORES

El señor de la posesión

Es un tipo de diletante, ha estudiado en Palma, cuida de su finca y de hacerle mejoras. Se preocupa mucho de la gente. Es alegre y reidor, le gusta el buen vino, la buena mesa y la juerga, ir de caza y a pescar, pero tambien es responsable de sus deberes, no los dejará nunca de lado, investigará hasta solucionar el asunto.

El arquitecto

Tiene mucha visión de futuro, es trabajador, sueña con urbanizaciones de lujo que no estropeen el paisaje, es inteligente, también amante de la juerga, el ligue, la buena mesa, cazar, pescar, es muy buen amigo del señor de la posesión (ha sido quien le ha convencido para urbanizar la garriga). Ha estudiado en Palma y en la Universidad de Barcelona. Pertenece a una conocida familia de arquitectos de la isla. (Si es mujer, lo mismo).

El militar retirado

Ha estudiado con los anteriores, también le gusta la bulla. Es cínico, y busca nuevas sensaciones y misterios. Pertenece a la Francmasonería, dejó el ejercito para dedicarse a cosas más interesantes, además no soportaba que se comparara a los rojos con los masones. Sus ideas son claras y abiertas y valora altamente la cultura y el conocimiento humano; le preocupa la ignorancia. Es decidido y valiente, sabe disparar con pistola (aunque no tiene) y rifle. Colabora con los pe-

riodicos locales y sus escritos incluyen normalmente una ligera coña al sistema (sin pasarse).

Si es mujer, naturalmente no es militar, pero si masona; es la única heredera de una fábrica de zapatos de Inca, es la prometida del señor y ha estudiado en un colegio de monjas en Palma y posteriormente Magisterio. En lo demás es igual al militar, pero no sabe manejar la pistola.

PERSONAJES NO JUGADORES.

El Foraviler

FUE 6 INT 16 APA 8 TAM 11
DES 10 CON 14 POD 18 EDU 16

Idea 80, Suerte 90, Antropología 50%, Arqueología 60%, Astronomía 70%, Ciencias Ocultas 70%, Mitos de Cthulhu 75%, Psicología 50%, Elocuencia 65%, Escopeta 50%, Bastón 30%.

Hechizos:

Hechizo de sueño: Levanta la mano derecha en dirección a las personas o animales que quiere dormir, murmura unos cánticos y todo aquel que se encuentre en un radio de 10m por delante de él quedarán sumidos en un sueño profundo. Se gastan 1 pto de POU y dos de mágia.

Sello de Isis: (Fragmentos de terror pag: 17).

Desorientación: Se encanta una zona, da sensación de miedo, perdida y desánimo, hace perder 1d3 de COR si no se pasa la tirada al entrar en la zona, cuesta 5 pto de POU por cada 25 m. La duración es perenne hasta que se anule o muera el que lo ha puesto.

Longevidad: En un dia señalado, cuando la constelación de Aldebarán alcanza su cenit, se beberá la sangre de un niño no nato, se comerá el corazon palpitante y se quemarán en un brasero encantado el cuerpo y la placenta en un refugio natural lleno de cirios de cera virgen. Cuesta 24 puntos de mágia y 1d10 de POU. Se ha de repetir cada vez que Aldebarán alcance su cenit , en caso contrario, el envejecimiento se presentará rápidamente.

Nublar memória: Fragmentos de terror pag:17.

Mitigar luz: FdT pag 15.

Maldición de la Piedra: FdT pag 15.

Flauta de Locura: FdT pag 13.

Encantar Tablilla de Piedra: FdT pag 12.

Encantar Cuchillo: FdT pag 12.

Encantar Brasero: FdT pag 12.

Encantar Bastón: FdT pag 12.

Curar: FdT pag 11.

Vagabundo Dimensional: La Llamada de Cthulhu pag 62.

Byakhee: La Llamada de Cthulhu pág 62.

Es un hombre de edad indefinida, pelo blanco y largo, barba blanca, alto, delgado y nervudo. Siempre lleva un largo bastón, aunque su caminar es ligero (el bastón esta encantado). Es respetuoso, educado y amable, se interesa por los entierros y desvía el tema cuando le hablan de Joanet de una manera sutil y educada (Ja ho vol!)

Joanaina pelosa

FUE 6 INT 16 APA 8 TAM 11
DES 10 CON 14 POD 18 EDU 16

Idea 80, Suerte 90, Botánica 80%, Curar enfermedad 40%, Cuchillo 40%, Ciencias Ocultas 50%, Mitos de Cthulhu 60%, Esconderse 60%, Primeros Auxilios 80%, Diag. Enfermedad 40%, Psicología 30%.

Hechizos:

Curar.

Encantar cuchillo.

Encantar baston.

Pasa desapercibida, con una edad indefinida entre los 35 y 45 años. Está muy delgada, tiene cicatrices en los brazos y le falta un dedo en la mano izquierda (Hechizo de brasero). Es solitaria y de pocas palabras. Conoce el bosque y las hierbas, su aura es misteriosa, casi siempre evita encontrarse con la gente. Es absolutamente fiel al "foraviler" y se dejará matar antes que ponerlo en peligro. Actua de curandera en el pueblo. (lee las cartas, prepara filtros amorosos, practica abortos, cura reumas, dolor de huesos y mal de ojo, etc.)

EPÍLOGO

Los PJ's ya tienen todas las informaciones para llegar a la resolución de la trama. Si rompen el ritual sin matar, inmovilizar o poner fuera de combate al "foraviler", este levantará la mano derecha y les dormirá, tomará a uno de ellos al azar para el sacrificio que le falta y los otros olvidarán todo lo que ha pasado, lo que han visto y a su amigo, lo que les hará sospechosos ante las autoridades locales que investigarán su desaparición. A la larga, un fuerte sentimiento de culpabilidad y la maledicencia de la gente les hará alejarse de la isla.

A los tres días de la desaparición de Joanet, se encontrará su cuerpo mutilado (sin ojos, cerebro ni lengua) en el fondo de un barranco. El miedo se extenderá, tanto entre los trabajadoresde las excavaciones, como entre la gente del pueblo. Se criticará duramente al señor de la posesión, los hombres saldran a cazar en grupos, la gente se retirará pronto a casa, y no se vera a nadie por las calles después del Avemaría (las 6 de la tarde).

Si durante el ritual matan al foraviler (o en otro momento) podrán ver la cueva tal y como es, un cruce de caminos formados por pasadizos húmedos que ya no son agobiantes (si quieren investigar los pasadizos, para saber a que punto de la isla salen, o lo que hay en ellos, habrán de hacer sus respectivos tiros de COR en las salas, pero ya no saldrán vagabundos dimensionales, ya que los guardianes al morir su amo vuelven al lugar de donde habían venido).

Por lo demás, a finales del 64, y sin ninguna clase de explicaciones, se paran las excavaciones y los proyectos de urbanización, se expropian las tierras en un

tiempo récord y se destinan a ser cubiertas por un pantano, que recibe el nombre de Gorg Blau. A lo mejor es que alguien más vigilaba, ya que Hastur todavía no ha llegado a la Isla. ¿O si?.

INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

En mallorca durante el año 1.964 (lo mismo que ahora) la gente no se paseaba con la escopeta colgada del brazo, ni con la pistola en el bolsillo, aunque tuviese permiso de armas. La escopeta, cuando se iba a cazar, se llevaba en su funda y los cartuchos en la canana.

Se solia llevar en el bolsillo una navaja llamada "Trinxet", muy curvada, típica de las islas, o una del tipo "PelaCables" Conseguir armas más sofisticadas era totalmente imposible.

Las escuelas más importantes de bachillerato eran (y son todavia) para los hombres: Montesión (Jesuitas), la Salle, Teatinos, y San Francisco; y para las mujeres: Sagrado Corazón, Pureza, Teresianas y las Francesas.

No se podian estudiar en las islas otras carreras que no fueran Magisterio o Comercio; para obtener un título universitario era necesario ir a Barcelona,-Madrid o Zaragoza.

Una "possessió" es una finca muy grande, de un solo propietario o "Senyor" o de una familia. Hoy ya no funciona igual puesto que las grandes posesiones se han repartido entre los hijos o se han urbanizado.

El señor de la posesión era una figura paternalista, casi siempre muy respetada por los trabajadores de la finca (Jornalers), al que se le invitaba a todas la fiestas y celebraciones ocupando un lugar de honor. A cambio, el señor de la posesión hacía fiestas para su gente en bodas, comuniones, bautizos.

"L'amo" de la posesión, tambien llamado "S'amitger", era el encargado de cuidarla y buscar en nombre del señor los trabajadores necesarios para cultivar o recoger según la época.

La "madona" era la esposa del "amitger" (y no una rubia que ha grabado unos cuantos discos). Cuidaba de su casa y de la de los señores, buscaba a otras mujeres para las "matances" (matar al cerdo) etc. Por analogía se llamaba "madonas" a las mujeres del pueblo dueñas de tiendas.

Foraster: Persona que no ha nacido en Mallorca o que no habla el mallorquín (nunca son "forasters" catalanes ni valencianos, es aparte.)

Foraviler: Cualquier persona que no sea del pueblo, aunque sea mallorquin.

En las zonas rurales de Mallorca, como en tantos otros sitios, existe la costumbre de poner motes, hasta tal punto que se cambia el apellido por el mote (Maria Tallafils refiriéndose a la modista, y todo el mundo sabe de quien se habla).

Anselm Turmeda: Nació en Palma de Mallorca en el año 1.352, narrador y poeta, escritor, físico y astrónomo. Se convirtió al mahometanismo, tomando el nombre de Abd-Dailàh Al Taryuman, y pasó a vivir en Túnez, donde tradujo numerosas obras del árabe al catalán. Murió en Túnez en 1.430 tras haber ocupado diversos cargos públicos. Su tumba se conserva en ese país. Entre sus obras mas conocidas se encuentran:

El llibre dels bons amonestaments.
En refutació dels partidaris de la creu.
La disputa de l'ase contra frare Anselm.

La acción transcurre en Caimari, en una finca a escasos kilómetros del monasterio de Lluch. El monasterio está en un valle de la sierra de Tramuntana, y allí está la patrona de la isla, la Verge de Lluch. En el monasterio hay celdas (habitaciones) donde pueden ir los peregrinos a descansar.

Hay tambien un museo y una biblioteca, donde se guardan libros antiquísimos, manuscritos y cartas de Anselm Turmeda, que fueron conservados por un bibliotecario a finales de siglo, del que se decía que era masón, aunque poca cosa se sabe de él. El monasterio de Lluch se encuentra a unos 45 Km de Palma, por carretera, los 10 últimos montaña arriba.

En el término de Caimari, tambien esta el santuario de Almallutx, a la sombra del Puig Major (montaña más alta de la isla que tiene en su cima una base militar americana, un radar y, más abajo, una base aerea española). El santuario está cubierto por las aguas del embalse del Gorg Blau, y pese a ser desconocido por la mayoria de la gente, bajo las aguas hay un templo prerromano y, en el otro extremo, los restos de unos enigmáticos recintos funerarios cuyo misterio todavía los arqueologos no han podido desentrañar (Mallorca Màgica de C. Garrido).

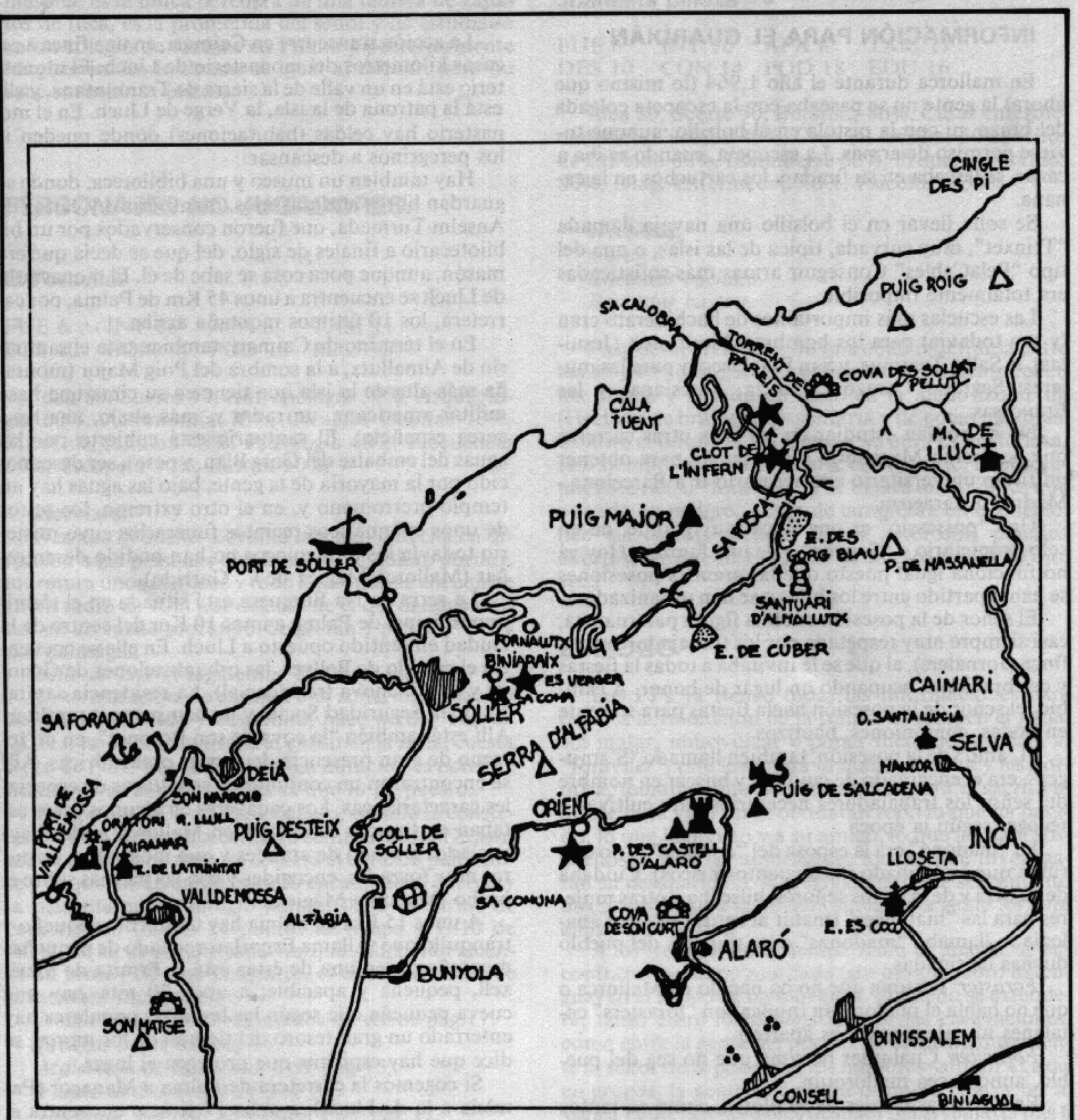
La serra de Na Burguesa está situada en el términomunicipal de Palma a unos 10 Km del centro de la ciudad en sentido opuesto a Lluch. En ella se encuentra el castillo de Bellver, las urbanizaciones de Génova y la Bonanova (residencial). La residencia sanitaria de la Seguridad Social y un campamento militar. Allí está también "la cova de son Boronat", en un terreno de gran presencia de épocas prehistóricas, Allí se encontraron un conjunto de sepulturas de especiales características. Los cadáveres en algunos casos estaban en troncos de abetos (en Mallorca no los hay) vaciados a modo de ataudes y que mostraban posturas muy forzadas, encogidas y con las piernas sobre el pecho (Mallorca Màgica).

A unos 15 Km de Palma hay un pueblo pequeño y tranquilo que se llama Esporlas, rodeado de pequeñas montañas, y en una de éstas está la Ermita de Marixell, pequeña y apacible; a unos 20 mts. hay una cueva pequeña que según las leyendas populares hay enterrado un gran tesoro del tiempo de los moros, se dice que hay espíritus que protegen el lugar.

Si cogemos la carretera de Palma a Manacor (Paralela a la de Lluch), a unos 17 Km se encuentra el pueblo de Montuiri. Allí está el Puig de Sant Miquel y su Ermita, y en las cercanías hay una cueva que cuentan las leyendas está una de las cuatro columnas que aguantan la Isla de Mallorca sobre las aguas, pero nadie se ha dignado a comprobarlo y eso que dicen que son de oro macizo.

Yo mallorquina, y siguiendo la tradición de los míos, un poco supersticiosa, un poco bromista, me he tomado la libertad de adaptar todas estas leyendas y tradiciones a *Los Mitos de Cthulhu*, porque después de todo, "qui ho sap?" (¿Quién sabe?).

Xesca Guasp Bou.


CINGLE DES PI
PUIG ROIG
SA CALOBRA
TORRENT DE PAREIS
COVA DES SOLLAST PELUT
CALA TUENT
CLOT DE L'INFERN
M. DE LLUC
PUIG MAJOR
SA ROSCA
E. DES GORG BLAU
P. DE MASSANELLA
PORT DE SÓLLER
SANTUARI D'ALMALUTX
FORNALUTX
BINIARAIX
ES VERGER
COMA
E. DE CÚBER
CAIMARI
O. SANTA LUCIA
SÓLLER
SA FORADADA
SERRA D'ALFABIA
SELVA
MANCOR
DEIÀ
SON MARROIG
PUIG DE S'ALCADENA
ORIENT
PUIG DESTEIX
COLL DE SÓLLER
P. DES CASTELL D'ALARÓ
JUNCA
LLOSETA
VALLDEMOSSA
ALTÀBIA
SA COMUNA
COVA DE SON CURT
E. ES COCO
ALARÓ
BUNYOLA
SON MATGE
BINISSALEM
CONSELL
BINIAGUAL

Praga, 1922. Hace cuatro años que se ha constituido la joven república checa... pero la historia de las más antiguas tradiciones de sus habitantes se pierde en los albores del tiempo. Este es un relato que se desarrolla alrededor de una piedra especial, un hallazgo que puede acarrear terribles consecuencias. Es el souvenir que prefieren los que visitan la ciudad. Es el ***Cristal de Bohemia***

Mallorca era todavía «l'illa de la calma» en el año 1864. Los primeros turistas, en su mayoría artistas, empezaban a llegar a sus playas solitarias y bucólicos pueblecitos. ¿Romperá esta tranquilidad la reciente desaparición de varios jóvenes? Atrévete a desvelar lo que ocultan las profundas aguas de ***Es Gorg Blau***

Primer y segundo premios del I Concurso de Módulos de Joc Internacional, otorgados en las IV JESYR, Jornadas de Juegos de estrategia, simulación y rol en diciembre de 1989.

Títulos publicados:

La llamada de Cthulhu
Fragmentos de terror
El manicomio
Solo contra el Wendigo
El terror que vino de las estrellas
El guardián de los arcanos
Los hongos de Yuggoth
El rastro de Tsathogghua
Solo contra la oscuridad
Cristal de Bohemia

en preparación:

Las Tierras del Sueño
La semilla de Azatoth
Las máscaras de Nyarlathotep

JOC INTERNACIONAL

Ref. 116

CHAOSIUM INC.

ISBN 84-7831-031-2